



MAGAZIN

JÚLIUS
IV. ÉVF. 7. SZ. 1997. 795 Ft.



Szenzáció! The Curse Of Monkey Island – játszható demo nálunk először!

Cikkek a CD-n: Ardennes Offensive, Shivers 2, Theatre of Pain, Constructor, Shadow Warrior shareware végigjátzás, WipeOut 2097 és Yoda Stories. **Játszható Demók:** Atomic Bomberman Alpha 2, Blood Omen – Legacy of Kain, Chasm 2.10, Curse of Monkey Island, Dark Colony, Dark Rift, Earth 2140, Gamesgrid Backgammon 1.5, Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey, Machine Hunter, Pajitnov's Puzzle Collection, Need for Speed 2, Pacific General, Speedster, Terracide, Theatre of Pain, Wipeout 2097. **Előzetesek:** Dark Earth, Star Trek – Secret of the Vulcan Fury. **Demozóna:** folytatás az újságból, valamint a demók. **Movie World:** Beavis & Butt-head Do America, Batman & Robin, Men in Black. **Másvilág:** Tapír, Aréna és X-Music. **Mélyvíz:** PC-X User, SWAG 97 május, Netscape Communicator 4.01, Adobe PageMill, Photoshop 4.01 Patch, CakeWalk Pro 6, Fractal Design Detailer, Symantec CrashGuard 2.01, továbbá Adaptec, Canon, Creative Labs, Hercules, Microsoft, S3 patchek és driverekek. **Olva-sok:** általatok beküldött anyagok, zenék, lemezújságok, játékok, utilityk. **Shareware:** friss McAfee, TBAV, F-Prot és Dr. Solomon vírusirtó készletek, zenelejátszók (xm, mp3), Internetes programok (FTP, Telnet kliensek), Aladdin Ghostscrip 5, kép- és szövegnézegetők, új MPEG kódoló, lejátszó és még rengeteg más...

GRAVIS TERMÉKEK

(HANGKÁRTYÁK ÉS JOYSTICKEK)

GAMEPAD

4 gombos gamepad a hoki, a foci és a küzdősportok szerelmeseinek.



GAMEPAD PRO

10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.



ANALOG PRO JOY

4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel.



BLACKHAWK JOY

Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval.



THUNDERBIRD JOY

4 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagommbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.



FIREBIRD 2 JOY

11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagommbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.



MIDI BOX

Midi in, out, thru, joystick y elosztó és midi kábel a csomagban.

Grip GAME SYSTEM

4 gamepad, vagy 2 joy kezelésére alkalmas digitális elosztó 2 gamepaddal.

Grip PAD SET

2 kiegészítő Grip gamepad Grip Game Systemhez.

ELEMINATOR GAME CARD

2 sebességkorrekciós, digitális joystick portos játékkártya.

ULTRASOUND ACE

16 bites, sztereó szintetizátorkártya, 512 kB RAM. Gravis és midi kompatibilitás. SB kompatibilis kártyák mellé tehető.

ULTRASOUND P'n'P

16 bites, sztereó hangkártya, 2 be- és 1 kimenet, 1MB tömörített Rom, max. 8MB Ram. Jelfeldolgozó proci.

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.

1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13., TEL: 266-6059



A Diamond Multimedia 4MB EDORAM-os, 3Dfx Voodoo csipszetes upgradekártyája a villám 3D szerelmeseinek.



Nálunk 5 év garancia + új driverek + patch-ek



MONSTER 3D

Már most, előre szólunk,
 hogy szeptembertől
 mindenkire kiterjedő
 óriási előfizetési
 akcióval várunk!

Figyeld az újságot!

Eljövén hát az idő, mikor egyéves születésnapját ünnepli a PC-X CD melléklet. Ebből az alkalomból egészen sok, érdekes anyagot gyűjtöttünk rá. Változást is tervezünk, igaz, csak szeptembertől – a CD-n hosszabban értekezem erről, kérek, tisztelj meg bennünket véleményeddel! Az is változás, hogy eddig mindig duplazzámmal jelentkeztünk nyár elején. Most nem teszünk, mert oly mértékben meg kellene emelnünk a lap árát, hogy mindenképpen 1000 Ft fölé emelkedett volna. Inkább úgy határoztunk, hogy „zanzásítunk“, azaz a CD-n sok mindent tömörítünk. A problémákat elkerülendő, TRf hosszasan magyarázza, mi a teendő az ilyen programokkal.

Tartogatunk egy hatalmas meglepetést is (nem a PC-X játékról, és még csak nem is az előfizetési akcióról beszélek) – szeptemberre eldől, sikerül-e a tervünk, s akkor Te is megtudod, milyen újdonsággal rukkolunk elő.

Rendetegen telefonáltok, mi a teendőtök, ha hamarosan lejár az előfizetésetek. Mivel sokatoknak őszszel jár le, itt szeretnénk felhívni a figyelmeteket, hogy mindenkinek időben küldünk hosszabító levelet és csekket, ne aggódjatok. Legközelebb tehát szeptemberben találkozunk! Nyaraljatok jól!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (5820 Ft)
 1/2 évre (2910 Ft)

PC-X Akták

- #1, 1996 decemberi (997 Ft)
 #2, 1997 májusi (997 Ft)

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- AKCIÓ!** Akciós, teljes csomag (96/10-11-12, 97/1-2 - 1500 Ft)

- 1996/októberi CD (350 Ft!)
 1996/novemberi CD (350 Ft!)
 1996/decemberi CD (350 Ft!)
 1997/januári CD (350 Ft!)
 1997/februári CD (350 Ft!)
 1997/márciusi CD (350 Ft!)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem:

TARTALOM

Hotline News	6
Carmageddon	8
Axelerator	12
Dark Reign	14
Counter Action	16
Sand Warriors	18
Shivers 2	20
Theatre of Pain	22
Absolute Badlam	24
MDK	28
X-music	30
Movie World	32
VideoCD	33
Demozóna	34
Dr. Tracker	36
MPeg lejátszók	38
Házi Barkács	40
HTML oldal készítés	42
Primax Scanner	44
Fractal Design	46
3D Max – Tutorial	48
Aréna	50

Dark Reign

„A huszonhetedik század a víz százada. A nedű még az aranynál is értékesebb: a birodalom világok ezreit uralja a víz felett gyakorolt korlátlan hatalma segítségével. A Szabadság őrzői generációkon át hódították meg a Galaxist az emberi faj számára...”



MPeg Layer 3 – lejátszók

„Amióta beindult PC-n az „empegezés”, mi is teljesen ráizgultunk. Írtunk is már az Mpeg III Layer 2 tömörítésről, mostanra pedig már annyi programmal tudsz efféle zenéket hallgatni, hogy adunk egy kis áttekintést. A programok többségére igaz, hogy képesek lejátszani a régebbi, MP2 kiterjesztésű állományokat. Ma azonban már nem használhatók, az MP3 dül mindenütt...”



Carmageddon

„...amint azt már beharangoztuk, megérkezett a szerkibe az 1997-es év kedvenc játéka, a Carmageddon. Hogy itthon kapható-e, ne is kérdezd: olyan örületes mizéria övezi megjelenését, hogy csoda, ha egyáltalán hozzájutsz...”



„...amint azt már beharangoztuk, megérkezett a szerkibe az 1997-es év kedvenc játéka, a Carmageddon. Hogy itthon kapható-e, ne is kérdezd: olyan örületes mizéria övezi megjelenését, hogy csoda, ha egyáltalán hozzájutsz...”

8-10

Theatre of Pain

„A verekedős játékok világában, melyet alapvetően ural a 3D-s Virtua Fighter vagy a Toshinden (hogy csak a PC-seket említsem), nem sok hely marad a két dimenziós kikiáltott stuf-foknak...”



Következő számunk 1997. szeptember 9-én, kedden jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hözöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);
pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzsé.
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalvánnyal, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910 Ft, az egy éves 5820 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0375
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szakszervezetek

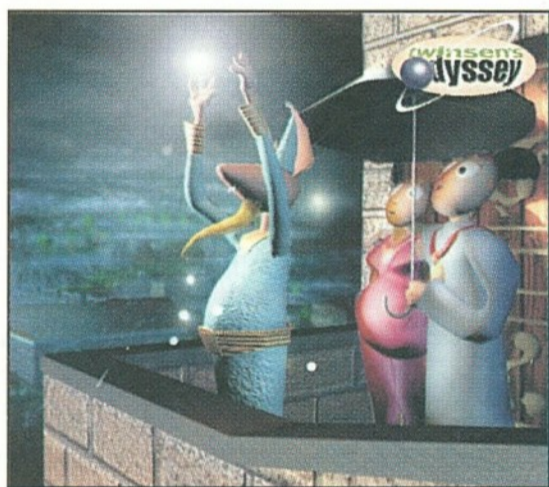
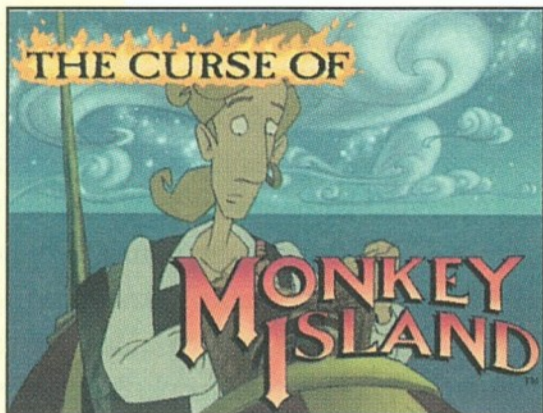
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

TARTALOM

PC-X
MAGAZIN
1997. J U N I U S
CD-ROM melléklet

Curse of Monkey Island

Guybrush Threepwood kontra Le Chuck, immáron harmadszor, a Monkey Island oly régen várt folytatásában! Ez a rövid demo csak ízelítő, de arra tökéletesen elég, hogy megőrjítsen, ha belegondolsz, milyen mesze van még az a szeptember!

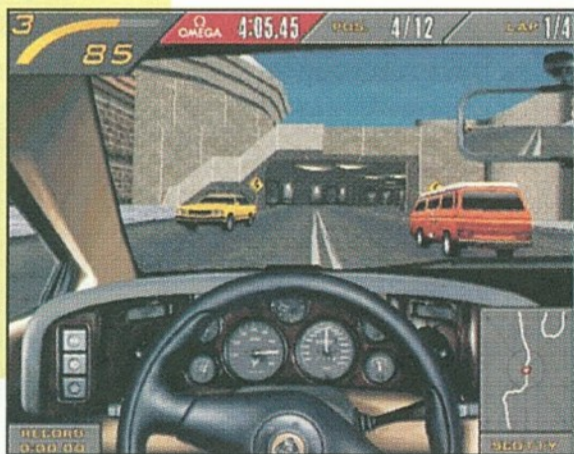


Little Big Adventure 2

A nagysikerű Little Big Adventure nagyon várt folytatásából már láthattatok részletek az előző hónapban! Azóta megjelent a kipróbálható változat, amely három helyszínt mutat be a játékban előforduló többtucat közül. A demo DOS-os és Win95-ös változatot egyaránt tartalmaz, utóbbihoz DirectX szükségeltetik!

Need for Speed II

A demo jöcskán elkésett (a dedikált NFS2 site-ra még most sincs kirakva, nevétséges!), de azért érdemes egy pillantást vetned rá!



Dark Earth

Forradalmi módon mossa majd össze a 3D-s lövöldözős, verekedős és a kalandjátékok közötti éles határvonalat, létrehozva egy sohasem volt játékot, hihetetlen grafikával! Egy filmünk van róla!

Cikkek a CD-n: Ardennes Offensive, Shivers 2, Theatre of Pain, Constructor, Shadow Warrior shareware végigjátszás, WipeOut 2097 és Yoda Stories.

Játszható Demók: Atomic Bomberman Alpha 2, Blood Omen – Legacy of Kain, Chasm 2.10, Curse of Monkey Island, Dark Colony, Dark Rift, Earth 2140, Gamesgrid Backgammon 1.5, Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey, Machine Hunter, Pajitnov's Puzzle Collection, Need for Speed 2, Pacific General, Speedster, Terracide, Theatre of Pain, Wipeout 2097

Előzetesek: Dark Earth, Star Trek – Secret of the Vulcan Fury

Demozóna: folytatás az újságból, valamint megtalálod a hozzátartozó demókat is

Movie World: Beavis & Butt-head Do America, Batman & Robin, Men in Black

Másvilág: Tapír, Aréna és X-Music

Multimédia: képernyőkímélők, wallpapeerek és desktop theme-ek

Mélyvíz: PC-X User, SWAG 97 május, Netscape Communicator 4.01, Adobe PageMill, Photoshop 4.01 Patch, CakeWalk Pro 6, Fractal Design Detailer, Symantec CrashGuard 2.01, továbbá Adaptec, Canon, Creative Labs, Hercules, Microsoft, S3 patchek és driverek.

Olva-sok: általatok beküldött anyagok, zenék, lemezújságok, játékok, utilityk.

Shareware: friss McAfee, TBAV, F-Prot és Dr. Solomon vírusirtó készletek, zenelejátszók (xm, mp3), Internetes programok (FTP, Telnet kliensek), Aladdin Ghostscrip 5, kép- és szövegnezegetők, új MPEG kódoló, lejátszó és még rengeteg más...

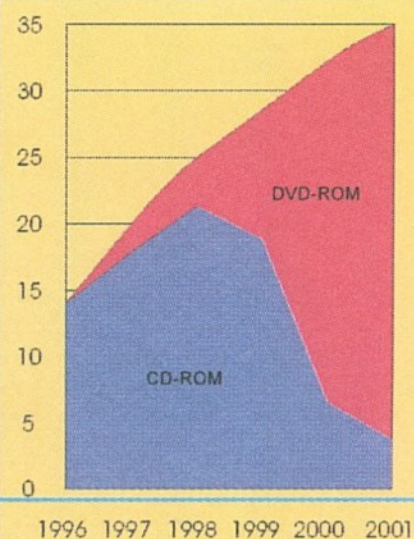
Hitachi DVD

A Hitachi kétszeres sebességű DVD ROM-ját dobja piacra. Ez – az első generációs DVD-kkel ellentétben – már olvassa a CD-R (az írott, arany-) lemezeket is. Kapacitása 4,7 GB (a szabvány szerint), de egyelőre ezek a diszkek még csak egy oldalasak, egy rétegűek. A későbbi lemezeken 17 giga fér majd el. Átviteli sebessége 10,7 MB másodpercenként, a CD-ROM-okat egy mai, 20-szoros olvasónak megfelelően kezeli. A cumó pont akkora, mint egy mostani CD olvasó, és úgy is néz ki...

Majdnem ezzel egy időben, várhatóan még nyáron – hiszem, ha látom – kerül a szűkebb közönség elé az első DVD-RAM. Az újraírható, kétoldalú médiára oldalanként 2,6 gigabyte fér el, E-IDE és SCSI interface-szel kapható majd. Olvassa a DVD-RAM- és ROM-okat, CD-ROM-okat, (XA és CD-I formátumot is), az Audio CD-eket, a kevert adat- és hang CD-eket, a CD-Extrát, a CD-R-t és CD-RW-t.

Előrejelzések szerint a DVD és CD-ROM piac, ha nem is azonnal, de az évezred végére alaposan átforgalmódik. Ne dobd még el azonnal a CD olvasódat, de ha bejön az álmodozóknak, akkor 2001-re (Úrodüsszea?) neked is lesz DVD-d (lásd a táblázatot). Már most is kaphatók filmek, amelyek a Video CD-eket hívatottak leváltani. Érdekes, hogy ezeket célcsoportba sorolva árulják (ha jól emlékszem, összesen 6-

ba), és a filmek csak akkor játszhatók le, ha a DVD olvasó és a film egyazon kódba esik. Itthon már most sem rossz a helyzet, olvasók és egyre több, új film kapható, annak ellenére, hogy meglehetősen borsos ma még a DVD-zés. Az Ecobittől kaptunk tájékoztatást, hogy milyen filmeket forgalmaznak: sok más között Tin Cup, Disclosure, Demolition Man, Body Guard, Under Siege, Gremlins, Leathel Weapon, Batman, Assassins, Jumanji, Desperado, Rocky, Species, Fugitive, Unforgiven, Outbreak, Birdcage, Bladerunner, Interview with the Vampire...

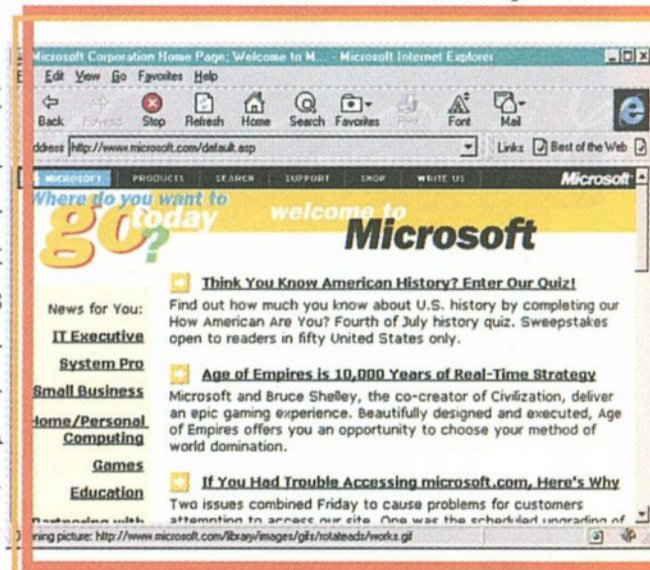


Hackerek áldozatául esett a Microsoft

A szoftveróriás körül sincs rendben minden! Itt is egy hiba korbácsolta fel a kedélyeket, csak ezúttal a hackerek voltak a felfedezők. Az NT alatt futó Internet Information Server 3-ban találták meg azt a kiskaput, amelyen keresztül sikerült nekik a teljes website-ot leültetni. A Microsoft honlapja napokra kiesett a forgalomból, amit képviselői – szokás szerint – a szokásos évi átalakításra fogtak, később aztán elismerték a betörés tényét. A javított IIS3 megtalálható a cég azóta újra üzemelő weboldalain.

Újabb fordulók Raptor-ügyben!

Az előző számunkban számoltunk be arról, hogy egymásnak esett az Interactive Magic és a Novalogic, mikor az utóbbi cég exkluzív jogokat akart kiharcolni az F-22 Raptor repülőgép adatainak felhasználására. A dolog odáig jutott, hogy az egész repzsimvilág szembefordult a Novalogic-kal, és bojkottra szólított fel! Időközben ringbe szállt az Apogee is, vaskos összeget kérve a Raptor cím használatáért, mivel ezt ők már korábban levédették egy lövöldözős játék kapcsán! Azóta három dolog történt: a Lockheed Martin a USAF-fal kézen fogva visszatáncolt a tárgyalásoktól, és erről sajtóközleményben tájékoztatta a közönséget. Erre berágott a Novalogic, és újabb sajtóközleményben védte igazát, és kijelentette, hogy igenis exkluzív jogokat fog szerezni. Végül az IM is kiadott egyet, amelyben tényként kezeli a LM és az USAF okos döntését, valamint mindenkit tájékoztat, hogy elhagyta a Raptor szót a játék címéből (iF-22 néven jön majd ki), mert nem volt kedve \$100 000-t fizetni az Apogee-nak.



Lapzárta után keresett meg bennünket a szervező, aki a COMPOT '97 partyt készíti elő. A rendezvénysorozat a Békásmegyeri Községi Házban (III. ker. Csobánka tér 5.) indul egy három napos, non-stop bulival 1997. augusztus 11-én. Ezután csomagolnak, és a 3-3 napos program folytatódik Dunakeszin, Szentendrén, Esztergomban, Gödöllőn, és várhatóan még két további helyszínen. A bulikon filmvetítés, hardware és software bemutatók, előadások, virtuális sisakos játékok, compók meg még sok minden lesz, ami felüdít, ha nyáron unatkozni.

Előrejelentkezés, helyfoglalás és info a 143-2432-es telefonszámon!



MINDEN, AMIT TUDNI AKARSZ AZ UFO-KRÓL,
DE EDDIG NEM LÁTTAD,
CSAK HALLOTTÁL RÓLUK!

2010

PRODUCER IRODA

SZÍNES
UFO

TALÁLKOZÁS

SZENZÁCIÓS UFO KIÁLLÍTÁS ÉS RENDEZVÉNYSOROZAT

1997. augusztus 9-24.

Budapest, Petőfi Csarnok.

**EGYEDÜLÁLLÓ SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
BEMUTATÓK, A LEGÚJABB JÁTÉKOK,
LÁTVÁNYOS PROGRAMOK
VÁRJÁK FÖLDI ÉS FÖLDÖNKÍVÜLI
VENDÉGEINKET.**

NE FELEDD!

**MÁR CSAK 1 HÓNAP A
AZ ELSŐ PC-X TALÁLKOZÁSIG!**

Részletes információ havonta a
Színes UFO Ismeretterjesztő Képeslapban.
Jegyelővétel és további felvilágosítás:
2010 PRODUCER IRODA
1126 Budapest, Böszörményi út 16/b.
Telefon/fax.: 1553-422 Telefon: 06-60-320-697
BELEPŐK MÁR 300 FT-TÓL KAPHATÓK!
CSALÁDOKNAK, CSOPORTOKNAK
EXTRA KEDVEZMÉNY!

S&L
Design

PARTNEREINK STANDJÁN SZÁMTALAN MEGLEPETÉS
ÉS AKCIÓS ÁRAK VÁRJÁK
AZ X-TALÁLKOZÁS VENDÉGEIT!

RICOH

TERMÉSZET-
GYÓGYÁSZAT

X MAGAZIN
TUDOMÁNYOS-PARTICIPÁCIÓS ISMERETTERJESZTŐ
ÉS INFORMÁCIÓS HATÁROZAT

video
magazin

Nahát
ELKÉPESZTŐ OLDALAK, HÍHETETLEN TÖRTÉNETEK

PC-X
MAGAZIN
CÉLZOTT TUDOMÁNYOS
MAGAZIN

Netscape: elkelt a pénz és a trikó

Nemrégiben a Netscape kijelentette: 1000 dollárt és egy trikót ad ajándékba annak, akinek hibát talál a jelenlegi böngészőben. A kissé nagyképu

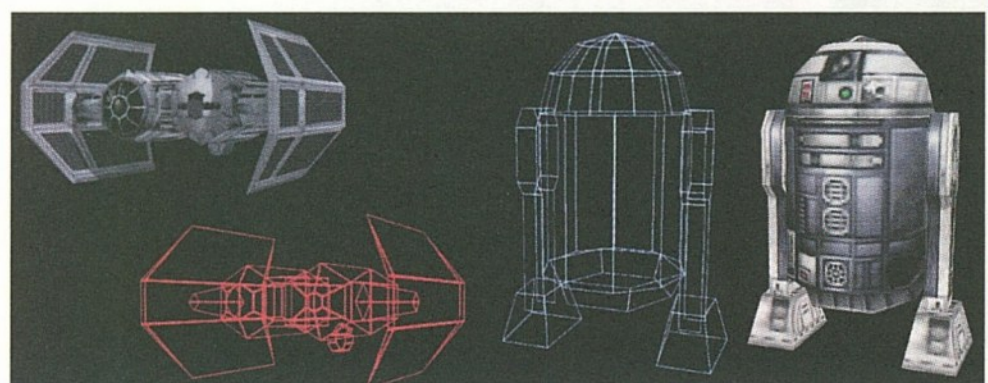
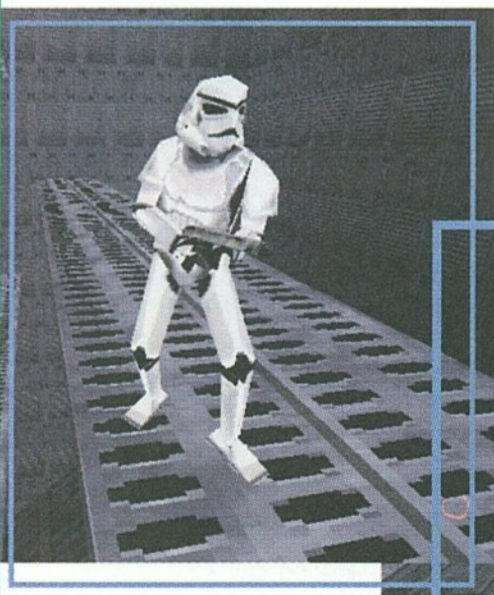
nyilatkozat aztán csúnyán vissza is ütött a cégre! A Cabacomm nevű danc programfejlesztő cég munkatársai ugyanis találtak egyet, mégpedig oltári nagyot, amely ott bújkál valamennyi platformra megírt, összes kiadott verzióban. „Segítségével” egy adott site operátora elérheti annak a PC-nek a merevlemezeit, amely a böngészőt használva kapcsolódik a web site-hoz, ráadásul úgy tűnik, hogy a tűzfalak sem védenek meg az ártó szándéktól! Míg a dancok kifogásolják a díj sértően kevés mivoltát, a Netscape azzal hergeli a világot, hogy bugfix helyett komplett új verziót ad ki a böngészőből. A 4.01-esben már nincs hiba, ellenben csak akkor telepíthető, ha a 4-est már eltávolították a rendszerből, nem is beszélve arról, hogy az újabb 16 MB letöltése igazságtalan terhet ró a felhasználóra. A felháborodás másik oka, hogy ezek a verziók csak Windows platformon hoznak változást, a Mac-es és UNIX-os felhasználóknak még várniuk kell!

Jedi Knight – szeptemberben!

Az atlantai, eddig még sohasem látott méretű E3 kiállításon mutatta be a LucasArts először a Dark Forces második részét (a Star Wars rókabőr újabb nyúzása még mindig nem vet véget a Csillagok Háborújának: jön a Shadow of the Empires is). A Win95 alatt futó játék 3D, lövöldözős játék ugye, amit 3D renderelt és forgatott

film egészíti ki kerek történeté.

Alig egy órája érkezett meg a legújabb sajtó CD, amelyen már tekintélyes mennyiségű, vadi új kép található. Íme néhány:



CARMAGEDDON

Karma-karma-karma-karma-karma Chameleon, ez se volt egy rossz szám a Culture Clubtól, de van még jobb! Amint azt már beharangoztuk, megérkezett a szerkibe az 1997-es év kedvenc játéka, a Carmageddon. Hogy itthon kapható-e, ne kérdezd: olyan örületes mizéria övezi megjelenését, hogy csoda, ha egyáltalán hozzájutsz (lásd TRf tanulmányát).

A Sales Curve Interactive beváltotta fenyegetését, és tényleg olyan véres, gyilkos játékot készített, ami eddig talán még nem került terítékre. Persze ha játszol vele, mindez eszedbe se jut: vágtázol a járgányoddal, hajkurászod a gyalogosokat és teheneket, hiszen pontot és létfontosságú másodperceket érnek! Istenem, hát szétkenődik a szélvédőn hangos jajgatás vagy műúzás közepette a sze-

rencsétlen, van ilyen, ezt dobta ki a gép! Nem akarom persze elbagatelizálni a dolgot, tényleg nem biztos, hogy jót tesz egy fejlődésben levő tinédzser számára, ha efféleképpen szerzi meg a vezetési tapasztalatot. Mindenesetre elvonatkoztatunk e problémától, s alaposan megvizsgáljuk a Carmageddon-t. Elvégre, ha akarsz, a német változat szerint indíthatod „-german” kapcsolóval is a játékot, ekkor a véresen fröcsögő gyalogosok helyett szétpukkadó robotok masíroznak a járdán. (Szerintem ez önáltatás, a beteg lelkiületű embereknek ez sem segít – TRf)



Nem minden ígéret vált valóra: például sebességnövekedést ígértek a fiúk a demo változathoz képest. Szerintem épp olyan a sebessége, azaz VGA-ban remekül játszható még egy kisebb Pentiumon is, de az SVGA-t felejtse el, ha csak P133-ad van, annyira akadozik a grafika. Az irányítás pofonegyszerű (és át is definiálható): a keypad 4-6 balra-jobbra kormányoz, a 8-2 gyorsít és lassít, a Space a kézifék, a Backspace a kocsijavítás, továbbá a C-t fogod sokat használni, ezzel váltasz kameraállást, illetve a Tabot, ami a térképet hívja elő (a kurzorgombokkal a külső kameraállást változtatod). Na jó, a hangulathoz hozzátartozik még a H is, amivel dudálsz, de ennek semmi jelentősége, kivéve, ha a gyalogosok éppen vakok. Szép csendben a közelükbe osonsz, majd három centire a fülüktől rátenyerelsz a kürtre: mint a galambok, ha Pistike közük szalad a Hősök terén, úgy rebbennek szét hangos káromkodás közepette!

És most dobd a gyepelt a lovak közé, nyomd tövig a gázt, igyekezz mindjárt az elején elcsapni az indító pasast, 1000 creditet ér! Gyorsan fogynak a másodpercek, érdemes hát mindjárt az elején tarolni a gyalogosok közt, vagy ha olyan pályán vagy, ahol kevés van belőlük, csinálj ki hamar egy konkurens autót. Ez eleinte könnyedén megy, érdemes frontálisan szembe csapni, ezért jókora plusz credit és másodperc is jár (Head On Bonus). Ha már fekete füst gomolyog a motorházából, kicsengettek neki: még egy-két kisebb csitt-

CARMAGEDDON



csatt, és vége! Egyébként nagyon intelligensek az ellenfelek: egyrészt egymást is gyilkolják, másrészt utánad mennek, s kiállnak ellened, nem futnak el gyáván. Ez persze gyakran a vesztüket okozza, mert van, hogy már dől az olaj a kocsijukból, mégis ezerrel veszi be a kanyart, áthág néhány rámpán, nekiütközik a falnak, s ezzel önmagát nyírja ki.

Ha már feltornásztad a rendelkezésre álló időt 10 perc környékére, érdemes elköbo-

rolni, és sok gyalogost levadászni, ezzel – úgy tűnik – hamarabb jutsz előre a 100-as helyezési listán, s így gyorsabban haladsz a pályákon (első nekifutásra ugyanis a 36 közül csak 3 pályát választhatsz szabadon). Nagy figyelmet érdemelnek a robbanással szétpukkadó színes hordók: a zöld creditet (eldugott helyeken több ezres nagyságban is) vagy néhány kőszá másodpercet takar, a fekete általában turbóféleséget, a piros valamilyen klassz extrát (de lehet rossz is, mint például a kocsonya rengéséhez hasonlító lengéscsillapító vagy az ugráltató), az aranszínű legtöbbször pedig érdekes kiegészítőt. Ezek általában csak egy-egy percig tartanak, apró ikon jelzi baloldalt, mennyi van még a vak vagy földhöz ragadt gyalogosok idejéből, hogy áll a mega-turbód, van-e még Pedestrian Electro-Bastard Ray (villámmal nyírja ki a közelben báméskodó manusokat), meddig lesznek még óriás gyalogosok...

Csinálj pénzt! Szedj össze minél több zöld hordót, ütközz szembe az ellenfelekkel, főleg, ha van a közelben ingyenes javítás (valamely piros vagy zöld hordó) – erre tekintélyes creditet és időt ad. A legtöbb pályán vannak nagy értékű credit-hordók – akár 8-10.000 credits is kaphatsz a kidurrantásukért – persze jól eldugva, hogy nehéz legyen megtalálni: például ház tetején, vagy más első látásra elérhetetlen helyen. A megkeresett pénzt hamar elköltöd a Parts Shopban:

ötszintű pajzsot, támadó-fegyvert és erőt adhatsz a kocsidnak. Ha jócskán előre haladsz, vehetsz másik autót is! Remek kis járművek vannak! A tesztpéldányhoz mintegy három oldalas cheat-gyűjteményt is mellékeltek, így kipróbálhattuk a Special Forces rendőrautót is. Mit mondjak, így már unalmas játszani: beállítod, hogy „gránitból legyen” a kocsid (ez is meglehetősen a színes hordók egyikében), és – ha már lúd, legyen kövér – mega-turbó. Mint kés a vajba, úgy hasítasz bele az ellenfelekbe, kidöntheted a lámpaoszlopokat, fákat, letarolhatsz mindent.

Az SCI fogadkozott, hogy a hálózati játék lesz a hab a tortán. Eleinte ki se próbáltuk, most meg valószínűleg jó néhány napig felváltja a Shadow Warriort. Hálóban játszva elég egy

Trau folyamánya

El sem hittem, hogy lehetséges... Hogy igaz lehet... Most, az események után csak remegő térdekkal tudok beszélni ARRÓL. Nagyon jó, fantasztikus móka. Mikor a gaz Cornholio hátulról belém illette redvás lökhárítóját és felrobbantam, az nem volt jó. Viszont kacajgörcsöt okozott, amikor TRf egy szép hosszú egyenesben 390 fölé gyorsította szürke, csaknem páncélos erősségű autóját, azzal a gaz szándékkal, hogy az én szerencsétlen, sikátorban forgoló tragacsomat kilapítsa. Nem nyert. Csak egy villanásnyira láttam, és mellettem vágódott a falba.

Nagyon régen izgultam ennyire hálózati játékban. A téma telitalálat, a megvalósítás kiváló, leszámítva a fentebb említett pályaelhagyást. A hordóvadászat nagyipari alkalmazása a túlélés kulcsa. Csak akkor volt esélyem (istenkém, az a 3-0-0 győzelmem...), ha teljesen feljavítottam a gépemet. Nem ajánlott a papucsszerű kocsik alkalmazása, én a zöld kampós Bigfootra szavazok. A jelszó: megdöglötök mind!

Carmageddon

Sales Curve Interactive

5 PC-X Top

Processor: Pentium 90 (Pentium 166)
Memória: 16 MB
HD: 16 MB (190 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

TRf tanulmánya:

Kicsit megijedek, amikor másfél óra kiadós Carmageddonozás után azt hallom kedves munkatársamtól, hogy „milyen állat lehet eljátszani ugyanezt a Felszab. téren!”... Persze én tudom, hogy a Trau csak viccből beszél zöldet, de sokan vannak, akik ezt nem így gondolják. Ők képesek elmenni az angol parlamentig is, vagy lecseréltetni a szétfröccsenő hús-vér embereket atomjaira hulló robotokra a német verzióban (nézzétek meg a -german paraméterrel!). Teszik mind ezt a fiatal gyerekek lelkének megvédése érdekében! A halálra ijedt disztribútor – félve a nép haragjától – felmondja a terjesztési szerződést! Az USA-ból pedig csak azért nincs hírünk, mert az ottani lobby még biztos az MDK letiltásával, megregulázásával van elfoglalva.

A mi véleményünk az, hogy ugyan van abban igazság, amit mondanak, de eszközeik rosszak, céljukat pedig sosem fogják elérni. Az egész kb. annyit ér, mint jegyszédő néni a korhatáros filmen! Egyébként ebből is látszik, hogy Magyarország mennyire el van maradva a „fejlett nyugattól”: nálunk a füle botját sem mozgatja senki. Reméljük, legalábbis.

CD, ő lesz a Host, aki fogadja a többi játékos (játék közben is beléphetnek a többiek!). Utóbbiaknak viszont teljes installálást kell választaniuk, ez szerintem mintegy 260 megabyte, ténylegesen azonban csak 180 megát pakol fel a gépedre. Többféle hálózati játék van, lehet törésre menni, időre futni a köröket, fogócskázni, gyalogosok elütésére menni... Jók a pályák, sok extra van, igaz, nem tetszett, hogy ha gyorsan felszereltesd magad, és belevágódtál az egyik ellenfélbe, egy mozdulattal nullára amortizáltad. Ez így nem fair! Ráadásul a sok plusztól örületes sebességre teszel szert, s mondjuk, ha 300-zal felrepülsz egy rámpára, akkorát dob rajtad, hogy átrepülsz a pálya szélét jelentő palánkon, de onnan nem tudsz visszajönni! (Az Insert is a palánk túlsó oldalára rak vissza, így az egyedüli megoldás, hogy legyilkolod az autód, elfogyasztod a pénzed, majd a program „öngyilkosságot követ el” rajtad, s a pálya elejére tesz vissza.)

Na, hogy a nagy lelkendezésben visszafogjam magam, találtunk egy hatalmas bakit

is: az újságírói példányokban nem lehet kimenteni és betölteni, azonnal lefagy. Márpedig ez kifejezetten olyan játék, ahol „küldetéseket” hajtasz végre, s napok alatt jutsz előbbre a ranglistán. Erre rá se ránts, kizárt, hogy a végleges verzióban is benne marad. Korántsem

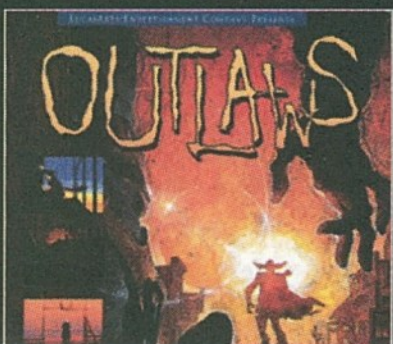
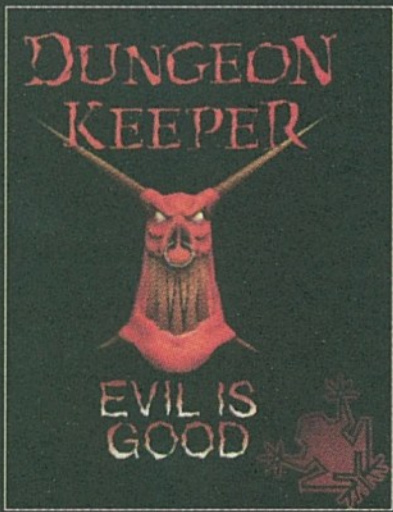
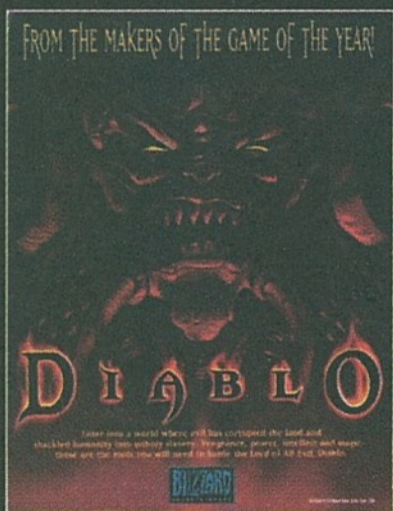
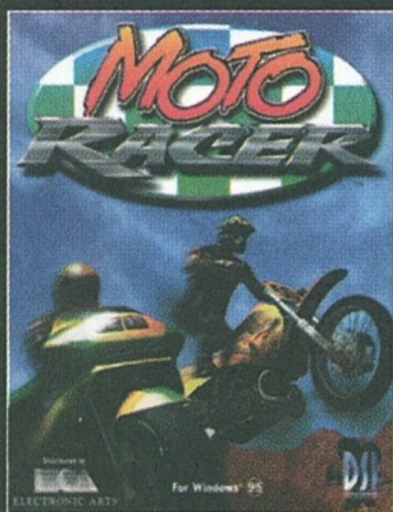
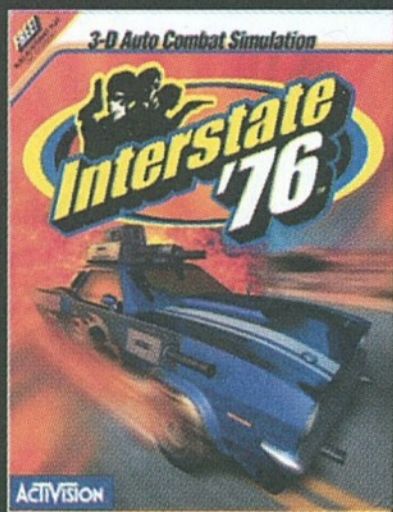
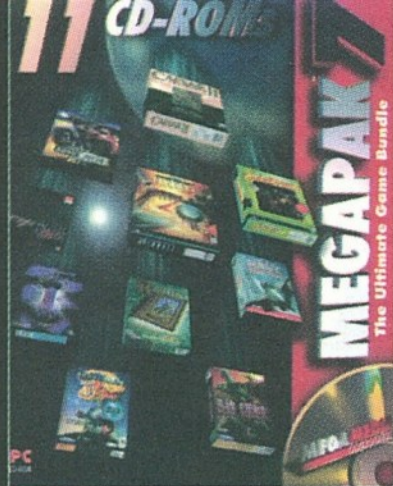


akarlak rábeszélni a Carmageddonra, elvégre a sok „vér és gyilok” sokakat taszít. Elég azonban annyit mondanom: rengeteg fajta pálya, kocsi és ellenfél van, nagyon jó, élethű a kocsi mozgása, a hangok állatiak, nem különben az erősen heavy audio track a CD-n (Type O Negative – TRf), páratlan akrobatikus mutatványokat mutathatsz be minimális gyakorlás után is. Ha tetszett az előző CD-inken is megtalálható demo, akkor már bizonyára perceként hívogatód a forgalmazókat, hogy megvehesd. Tedd azt bátran, nem fogod megbánni – idén, az eddig tesztelt játékok közül (persze akcióról van szó) nekem abszolút első a Carmageddon!

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



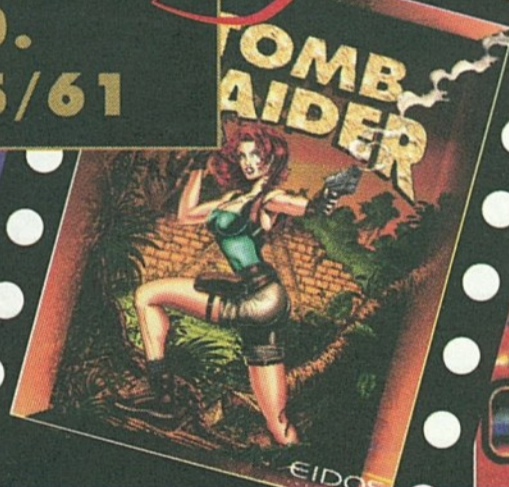
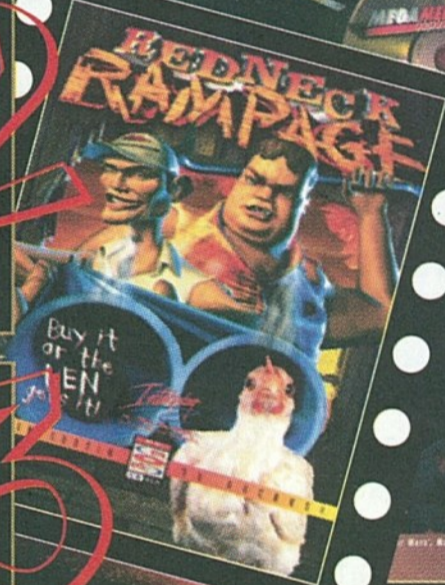
VIRTUAL WORLD PC CD SHOP



Újlaki Üzletház
I. emelet
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.: 250-5200/122

Átrium Mozi
(volt Május 1)
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum
Áruház II. emelet
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61



- Szeretnél olyan helyen vásárolni, ahol a választék nagy, kedvezőek az árak és hozzáértő, a programokat ismerő, segítőkész eladók szolgálnak ki?
- Ha ezt még azzal megtoldanánk, hogy a játékokat ki is próbálhatod?
- Ha többet szeretnél tudni, akkor nézz be valamelyik üzletünkbe, vagy kérd ingyenes tájékoztatónkat, részletes árlistánkat!

A 21st Century Entertainment ismét megpróbál kitörni a „Pinball-gyár”-ként elkönyvelt skatulyából. Mint ismeretes, előző próbálkozása nem járt átütő sikerrel a Synnergist révén. Nézzük, mi az eredmény most...

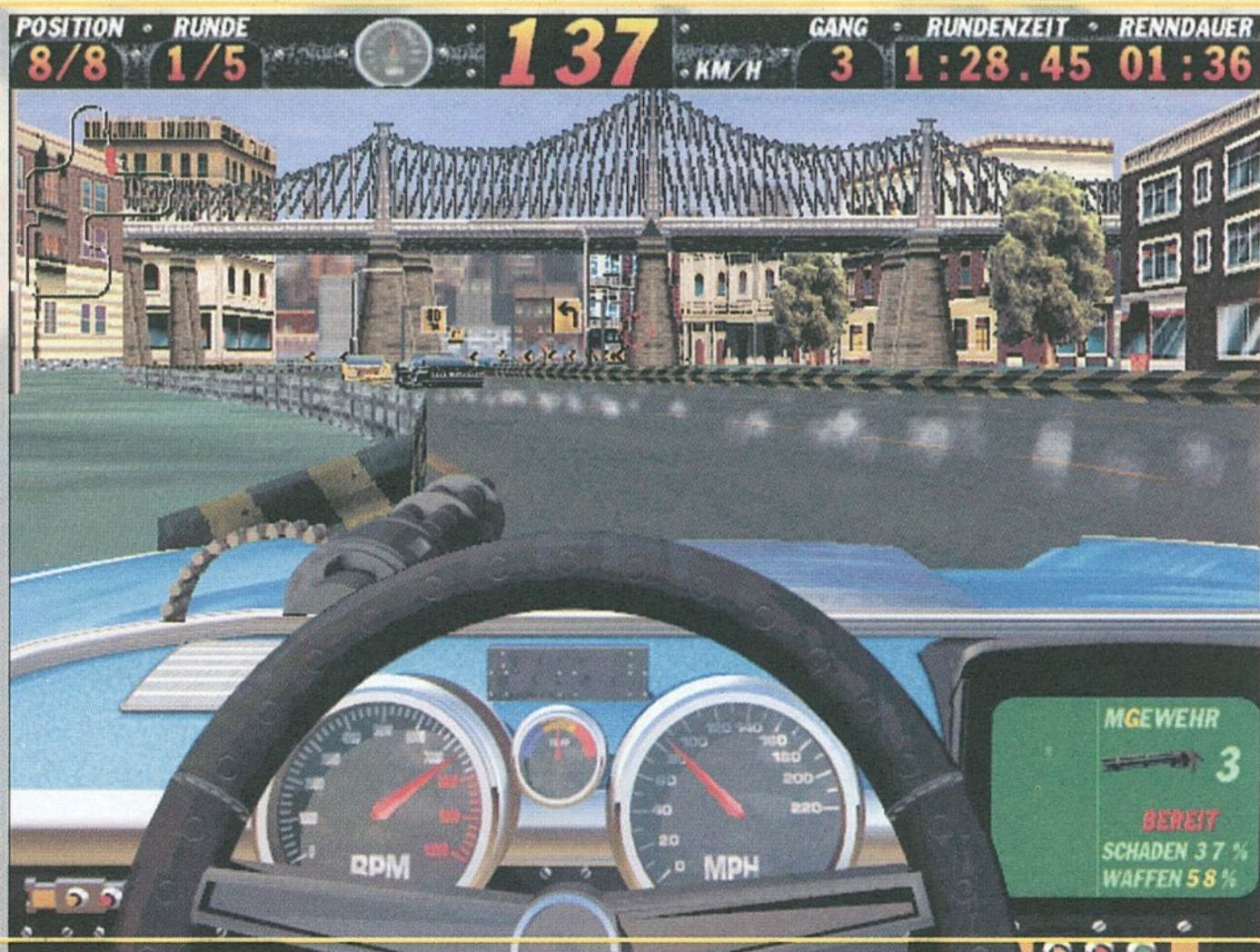
A névből már valamennyire sejthető, hogy a kor divatjának megfelelően az autóversenyek népes csoportja gazdagodott egy újabb taggal. Amennyiben ez a program a szimulációk leszármazottja akar lenni, akkor bizony igen messze esett az alma a fájától. A lehető legkevésbé illik rá a szimuláció szó, sokkal inkább mondható akció és arcade keveréknek. Az autó irányításának a valósághoz nem sok köze van, kivéve néhány apróságot, mint például, ha kipörgő hátsó kerekekkel indulsz, akkor nem érdemes közben kanyarodni, mert úgy fogsz pörögni, mint a körhinta. A hangulata viszont jó, néhány idegesítő apróságot kivéve, mikor a falat rugdostam kínomban. De ezekről majd később.

Az intrótól nem estem különösebben a szék alá, de azért már haloványan sejtet valamit a játék hangulatából. Az első dolog, ami viszont nagyon tetszett, az a főmenü. Nem a megszokott New Game, Load Game stb. fogadott, hanem különböző ötletes kis mondatcskák irányítják el az embert. Önmagában nem nagy szám, de újításnak szerintem jó. A készítő névsora is nagyon OK, mindenkinek meg kéne nézni, aki valaha is programot akar írni.

Mielőtt belevágunk, érdemes eldönteni, mivel akarjuk irányítani a programot. A joysticknek és a billentyűzetnek is megvan a maga előnye és hátránya. Általában minden ilyen programnál a joyra voksolok a szabályozható gáz és kanyarodás miatt, de ez itt nem vált be különösebben. Az indulásnál pl. 3500-4000 rpm-en kellene tartatni a motort, hogy ne pörögjön ki a kerék. Mindkét módszerrel nagy teljesítmény, ugyanis a joy 1 mm-es előremozdításánál már 6000-en dübörög a motor, és a fenének sem akar lejjebb menni. A billentyűzetről már ne is beszéljünk.

Első nagy kesergésem után vágjunk bele a programba. Adataink megadása, egy kocsifestés és egy baromi ronda arc kiválasztása után már be is állhatunk a garázsba. Itt lehet mindenféle verseny előtti buherálást vég-

rehajtani az autónkon. Ha a pult mögött álló nőszemélyre klikkelünk, akkor rá kell jönnünk, hogy milyen kevés az a néhány ezer dollár, amivel elindulunk. Ugyanis itt lehet kiválasztani az autónk tuningolásához szükséges alkatrészeket, a támadó és védekező fegyvereket. A fickóra klikkelve megnézhetjük ellenfeleinket és azok állását a bajnokságban. Hátul baloldalt az ajtón belépve lehet a kimentéseket és a betöltéseket elintézni, a különböző beállításokkal egyetemben. Ez utóbbiaknak néha egészen érdekes hatása van. Például kikapcsoltam a támadó fegyvereket, mert nem tetszett, hogy valaki mindig beállt a hátam mögé és elkezdett lő-



ERATOR

ni, aminek semmi más hatása nem lett, mint hogy leesett a fordulatszám és lelassultam (már ezt sem egészen értem: miért esik vissza azért a gáz, mert valaki belelő a csomagtartómba?). Miután ezt lekapcsoltam, az az érdekes helyzet állt elő, hogy mindenki vehetett támadó fegyvereket, csak én nem.

A garázsban található még a játékgép is, ezen lehet gyakorolni egy kicsit a következő pályára. A kezdeti időkben nagyon tudom ajánlani. A garázsajtóra klikkelve dobhatjuk be magunkat a mélyvízbe és elindulhatunk az első futamon. Az autónkat simogatva a kursorral, felvillan a „2 Fast 4 You!” felirat, amivel párbajra hívhatjuk ki ellenfeleinket, pénzben vagy VB. pontokban játszva. Ezt csak az első futam után tehetjük meg, mert addig nincs is mit elnyerni a többiektől. A garázsban lehet még megnézni a statisztikákat a hordón lévő papírokból. A mellette lévő dobozban elkezdhetünk kirakni egy puzzle-t, aminek a végén állítólag kapunk valamilyen jutalmat. Annyi darabot rakhatunk be a képbe, ahány VB. pontunk van.

Nagyon tetszett a pályák változatossága. A kerettörténet szerint ezek mind vidámparkokban alakult pályák, de ez őszintén szólva nem nagyon látszik rajtuk, van ugyan bennük loop, ugratók és más nyálkságok. Érdemes megjegyezni a ka-



hogy egy 99%-ig lerobbant autóval vígan száguldozunk körbe-körbe, hanem egy bizonyos szint után már a teljesítmény is megsínyli a dolgot. Szerencsére a pálya elején be lehet állni a pit-be és ott elég gyorsan megjavítják a járművet. Ha 60% fölé romlik a kocsink, akkor már nem biztos, hogy minden kiegészítőt meg tudnak reparálni.

Összesítésnek csak annyit mondok, hogy igencsak kettős véleményem van a programról, mint ahogy az a cikkből is kitűnik. Vannak benne nagyon jól eltalált dolgok, és vannak, amiktől rendesen fel-

57' CHEVROLET IMPALA COUPE



Összesen 12 versenyen kell részt vennünk, és ha ezek után az első három hely valamelyikén vagyunk a tabellán, akkor továbbléphetünk a következő ligába. A negyedik, ötödik, hatodik helyezett még futhat egy versenyt a következő liga első pályáján, ahol ha a versenyző egy megadott időn belül van, akkor ő is továbbléphet. Összesen három liga van, a végső cél természetesen a harmadik megnyerése, egy kissé hangyafejű ürge legyőzése, aki minden versenyünk után véleményt mond a látottakról. Mindegyik ligát új, erősebb autóval kezdjük, magyarul a tuningolást is kezdetjük előről.

nyarban lévő nyilak jelzéseit: a sárga-fekete kanyarokban igencsak a fékre kell taposni, feltéve hogy nem akarunk találkozni a nézőkkel. A kék-fehér nyilaknál is kell valamennyire fékezni, míg a piros-fehér a tövig nyomott gázpedál jele. Az ugratókon 70 és 80 között kell tartani a sebességet. Ez alatt leesünk, ha viszont túl gyorsan megyünk, akkor átme gyünk alacsonyán repülő töketlen fecskébe és túlszárnyalunk a lefelé vezető rámpán. Ennek eredményeképp szépen hibásodik az autónk. Ja, és érdemes egyenesben tartani az autót, mert különben a nézők között landolhatunk, és csak egy csomó idővesztéssel térhetünk vissza a pályára. A buckáktól néha a falra másztam. Ha teljes gázzal megyek át rajtuk, akkor néha úgy feldob a levegőbe, hogy győzzek visszajönni a pályára, ha véletlenül kanyar van a buckasor után. Ha meg lelassítottam, akkor a többiek úgy húztak el melletttem, mint a vadlibák.

A hibával érdemes csinján bánni, mert itt (végre!) nem az történik,

POSITION: 8/8 RACE: 1/5 104 KM/H 3 0:07.5

Axelerator (Have a N.I.C.E. day)

21st Century

Processor: 486DX4-100 (Pentium 100)
Memória: 8 MB (32 MB)
HD: 7 MB
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win95 Win95

Have a N.I.C.E. day!

gyorsult a kopaszodásom. A grafikától senki nem fog hasra esni, inkább a hangulatban van az erőssége. Mindent összevetve jó játék, de csak erős idegzetűeknek ajánlom.

Pelace



A huszonhetedik század a víz százada. A nedű még az aranynál is értéke-
sebb: a Birodalom világok ezreit uralja a víz felett gyakorolt korlátlan hatalma segítségével. A Szabadság őrzői generációkon át hódították meg a Galaxist az emberi faj számára. Mindezt cserébe egy ígéretért, a szabadságért – s most háború söpör végig a Galaxison. Az őrzők, a Birodalom ember és technikai fölényét a létfontosságú víz-ellátás megszüntetésével próbálja lecsökkenteni. A csatározások alatt mindent elsöprő erejű fegyvert fejlesztettek ki, mely a víz kémiai tulajdonságait felhasználva, másodpercek leforgása alatt hatalmas területen végez hihetetlen pusztítást, s akár egy egész bolygó megsemmisítésére is képes.

Századokkal a háborúk kezdete előtt a Togránok elmenekültek a földről, hogy mindent előlről kezdhessenek. Legtehetségesebb tudósuk, Alpheus Togra vezetésével az űr ismeretlen részei felé vették útjukat, abban a reményben, hogy megvalósíthatják álmaikat és megteremthetik a földi paradicsomot. Útközben azonban támadás érte Togra hajóját, mely a sérülések miatt lezuhant egy ismeretlen bolygón. A Togránok hosszú évek során hűségesen keresték elveszett vezetőjüket, minden eredmény nélkül. Ám eközben a háború a Szabadság őrei és a Birodalom között elérte a Tográn honvilágokat is. Miután óriási

szerencsével el tudsz menekülni bolygód megsemmisülése előtti utolsó pillanatban, egyedül hajózol egy felderítő hajó fedélzetén. Talán az utolsó Togránként egy űrszondával találkozol, melyet Togra maga küldött útjára anno. Századokkal ezelőtt a bolygó, melyen Togra hajója



lezuhant a Birodalom Dessicator (a bolygópusztító) fegyverének áldoztává vált. Tudván, hogy magát már úgy sem képes megmenteni, elküldte a szondát abban a reményben, hogy valamelyik alattvalója rátalál és rájön a rejtélyre, megmentve ezzel őt. A szonda rövid ideig képes létrehozni egy energiamezőt, mely képes

visszajuttatni téged a múltba, egészen pontosan Togra halálának időpontja elé. A szerkezet egyetlen hátránya, hogy nem működik..., ja nem, hanem, hogy csak egyetlen alkalommal használható. Hogy bizonyítsd alkalmasságod a feladatra, újra át kell élned, sőt meg kell nyerned a szonda által rögzített csatákat, melyeket a Birodalom és a Szabadság őrei vívtak. Abban a pillanatban, mikor mindkét felet „eljátszva” megnyerted az ütközeteket, a gépezet visszajuttat a múltba, ahol meg kell vívnod a végső harcot, hogy megmentsd Togra-t. Ha képes vagy teljesíteni a feladatot, akkor újraíródnak a jövő történelemkönyvei, s Togra sorsa is, akárcsak sajátod, jóra változik. A huszonhetedik században, amikor is a víz többé kerül, mint az arany... Yesss, már vártam, hogy a következő stratégiai játéknál, vajon miféle nyersanyagforrást találnak ki válogatott játék kiadóink. Egyszerűen nem tudnak semmi

Az Activision a Dark Reign-nel indul „harcba” az ÉV STRATÉGIAI JÁTÉKA címért. Ennek okán egy örületes nyereményjátékot indít a PC-X olvasói számára, vagyis NEKTEK! A három fordulóból álló „Kérdezzünk-Válaszolj” játék során nyereményed, ha minden kérdésre helyesen válaszolsz, a Dark Reign mellett egy ACTIVISION NYEREMÉNYESŐ is lehet.

1. helyezett: Dark Reign játék + 1 éves PC-X előfizetés
2. helyezett: Dark Reign játék + 1/2 éves PC-X előfizetés
3. helyezett: Dark Reign játék

Az első öt, legjobban válaszoló helyezett további Dark Reign ajándékok (egérpad, T-Shirt, sapka) boldog tulajdonosa lehet, míg a többi helyes megfejtő között egy halom Activision pólót sorsolunk ki!

További ajándékunk, hogy 3.000 forint kedvezményt nyersz az OKTÓBERBEN megjelenő DARK REIGN fogyasztói árból, ha legalább egy kérdésre helyesen válaszolsz, és megoldásoddal együtt megrendelésed is beküldöd!

Válaszaid a PC-X szerkesztőségébe küldd (1537 Budapest, Pf. 386)! Siess! Az első, azaz mostani forduló megfejtését legkésőbb július 20-ig add postára! Következő forduló szeptemberben!

I. Forduló

Milyen korban játszódik a Dark Reign?
Hol játszódik a Dark Reign?
Hogy hívják a hadsereget?

Neved:

Címed:

Megrendelem a Dark Reign játékot is, élek a 3.000 Ft kedvezménnyel:

JÁTÉK!

REIGN OF WAR

újjal előrukkolni. Kíváncsi vagyok, mikor kerül be a nyersanyagok listájába a lenyűzött rókabőr :-).

Na, de ne hűzöngjünk tovább (hiszen mit csinálna akkor TRf), hanem inkább nézzük meg, mivel is büszkélkedhet majd az Activision. Sajnos még csak egy pre-beta változatot tesztelhettünk, amiből elég sok minden kimaradt (megjelenés szeptember-október környékén), tehát néhány dolgot csak a készítőik ígéretei alapján írtunk le. Két fél harcol egymás ellen, mint az már kiderült a bevezetésből is. Több mint harmincféle egység sze-



repel majd a játékban, gyalogosok, járművek és légi egységek egyaránt. Aki nem érti, hogy miért nincsenek vízi egységek, hát az, nos, hmmm... annak már úgyis mindegy, talán inkább a Quake-vel próbálkozzon, ahhoz nem kell túl sok ész. Lesznek majd zsoldosok, orvosok, kémek, mechanikusok, szabotőrök (a törököknél élő szabó, mint tudjuk :-)) és mestervészesek is. Mindegyik harcosnál külön beállíthatjuk majd, hogy mennyire tartsa szem előtt saját testi épségét, illetve mennyire koncentráljon a feladat teljesítésére. A gyártás új módja rendkívül megdobja a játszhatóságot.



Egyszerre több dolog termelését is parancsba adhatjuk, s így nem kell mindig vissza-vissza néznünk a bázisra, elterelve ezzel figyelmünket az éppen zajló ütközetről. A készítés folyamán rendkívül nagy hangsúlyt helyeztek a terepviszonyok realiztikus megjelenítésére. Ez magyarrá fordítva azt jelenti (legalább is remélem...), hogy például az utakon gyorsabban mozognak katonáink, a hegyen pedig csak a gyalogosok tudnak átkelni (illetve még a pöktank nevű egység). Ezt eddig semelyik játékban sem hangsúlyozták ennyire, ami szerintem hiba volt. A C&C-ben például kifejezetten idegesítő volt, hogy a gyönyörűen megrajzolt betonúton ugyanolyan gyorsan haladtak a tankok és a dzsippek, mint a mellette fekvő patakmederben.

Elég a nosztalgiából (hiszen akkor Trauka is munka nélkül maradna) (arra a csúfos M.A.X. vereségedre gondolsz, arany Zong komám? – Trau),



inkább lássuk, miből is lehet előállítani a cash-t. Elsődleges forrásunk a víz, de az erőművek működtetéséhez szükség van még egy plusz nyersanyag, az Element-115 (alias Xcom 1 Eleriuma) kitermelésére is. A játéknak ez a része annyira felesleges és idegesítő, hogy már fáj.

A teherkocsi kb. két fordulónyi anyaga ellátja az erőművet az egész játékra elegendő „anyaggal”. Érdekes, de ugyanakkor a játékot meglehetősen ellaposító momentum, hogy a nyersanyagforrások – legalábbis a pre-betában – soha nem fogynak ki. Nem értem azt, hogy ha a játék többi részén akkora hangsúlyt adtak a realiztikus-ságnak, akkor miért pont a pénzszerzést, mindennek az alapját nagyolták el. A multiplayer részt nem volt alkalmunk tesztelni (nincs még), de az ígéretnek szerint a már jól megszokott nyolc játékos formát fogja hozni a stuff. Elöljáróban ennyit, bővebben majd a végleges verzió megjelenésekor. Addig is játszatok egy nagyot, mert hatalmas ajándékok várnak (kár, hogy mi nem nevezhetünk be...).



Nem hiszem, hogy az oroszországi programozók túl sok termékét ismeri a nagyvilág. Remélem azonban, hogy az Acclaim gondozásában megjelenő Counter Action változtat ezen.

A programot a Nashi Igrы szentpétervári programfejlesztő cég alkotta. Bevallom, még életemben nem hallottam róluk. Mindenesetre itt vannak, dolgoznak, köszönik szépen. A program maga egy érdekes valós idejű stratégia – lesz hamarosan, bétát teszteltünk. A második világháború Szovjetunióban játszódó hadműveleteit játszhatjuk újra, mind a szovjet, mind a német csapatok élén. A végső győzelemig azonban még számos nehéz csata áll a vállalkozó szellemű hadvezér előtt. Minden csata az előzőből következik, eltérni nem lehet. Szerencsére már működött a Save funkció, így vissza tudtam tölteni állásomat, ha nem minden alakult úgy, ahogyan szerettem volna (azaz ha alaposan elverték).

Az egységek igyekeznek követni az igazi elődök tulajdonságait. Szerintem sajnos nagyon kevésféle van belőlük, így egy kicsit hézagos a dolog. Például a németeknél (hát persze, hogy a rosszfiúkkal kezdem...) a Pz. II-es után rögtön a Pz.V. Párduc következik. Hová lettek a nagy szerepet játszott Pz. III-asok és IV-esek??? Ezt azért nem kellett volna. Ha már az egységeknél tartunk, bemutatnám őket, mert ismeretüktől és helyes alkalmazásuktól rengeteg függ.

Természetesen minden hadsereg alapja a gyalogság. A gyalogos katonák csúnya dinamitkötegeket is hurcol magával, szám szerint hármat szakaszonként. Ezekkel tudja felrobbantani az épületeket, ha parancsot adunk ki. Sok bevetésben létfontosságú, hogy akár páncélosaink elvesztése árán is épségben maradjanak. A németek felderítő egysége a híres BMW oldalkocsis motorkerékpár, géppuskával felszerelve. Igen sérülékeny, csak nagyobb csapatokban hatásos támadáskor. Felderítésre viszont nagy sebessége miatt kiválóan alkalmas. A szovjetek ehhez hasonló egysége az Armoured Car. Jobban páncélozott, és nagyobb számban veszélyes lehet akár a harckocsikra is – a gyalogosokat pedig kaszálja lefele, a kis gonosz. A könnyű harckocsi kategóriát képviseli az itt Luchs-nak keresztelt Pz. II-es egység. Közepes páncélzat és nagy tűzgyorsaság jellemzi, ütőképebb egység, szép kalamajkát tudnak okozni. Eléggé mozgékonyak, az utánpótlás és a páncéltörő ágyúk ritkítására kiválóan alkalmasak. A szovjeteknél a T-26-os könnyű harckocsi felel meg ennek. A csatamezők fő



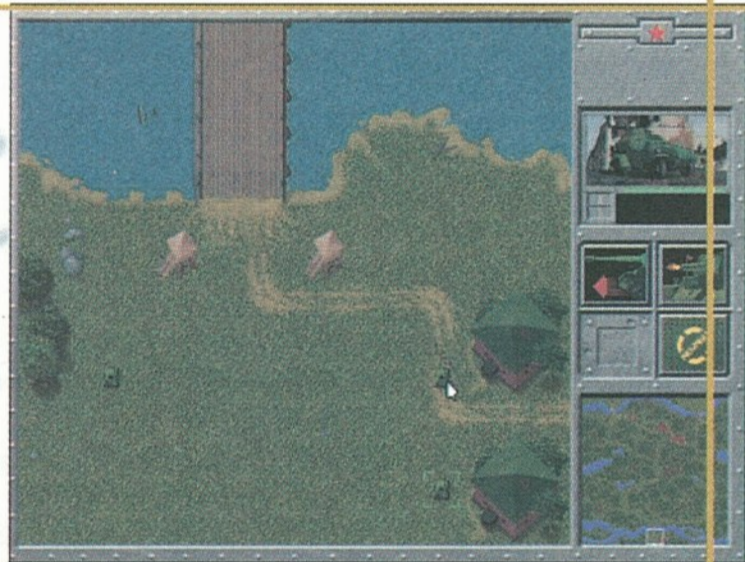
szerepeit a közepes harckocsiknak tartják fenn. A német Panther és az orosz T-34-es egyaránt nagy tűzerejű, bár kevésbé gyors a tüzelésük. Erős páncélzatuk révén nehezebb kilőni őket, és egy könnyű harckocsit egy lövéssel ki tudnak füstölteni. A dokumentáció szerint a T-34-es ütészállóbb, de nem sikerült igazán nagy különbségeket felfedeznem. Egyedül a németek oldalán lelhető fel nehéz harckocsi, a Tigris. Bár megjegyezném, hogy a szovjet JS-II-esek bizony léteztek... Persze megint csak kötözködöm, ugye. A páncélzata egyenesen elborzasztó, igen nehéz kilőni. 88 mm L/56 ágyúja kiváló páncélos-elhárítót tesz, a T-34-est is elsőre ki szokta löni. Igazából a gyalogosok



Action

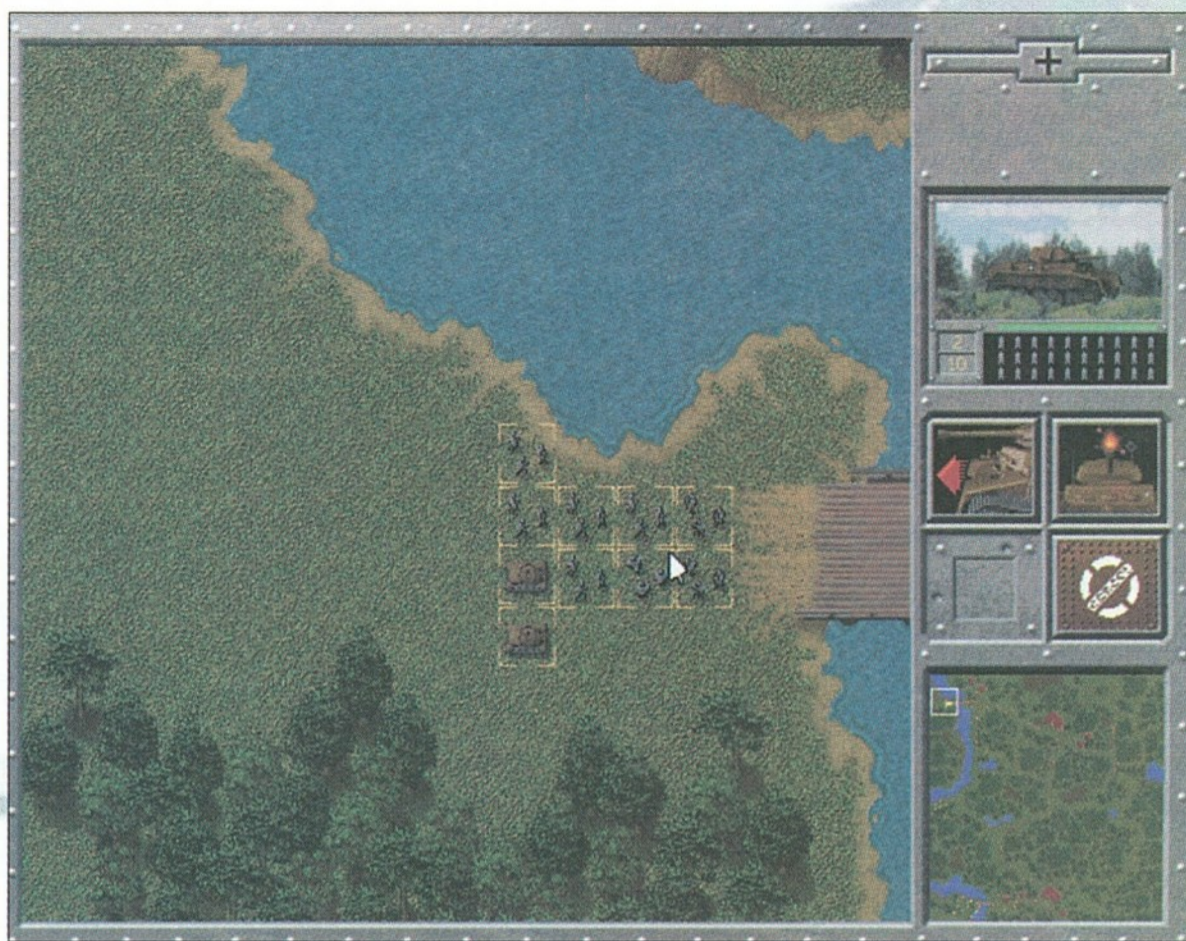
ellen nem túl hatásos, mert jóval lassabban lő. Őnjáró ágyúként vesznek részt a játékban a Ferdinand és a SU-100 egységek. Legfőbb feladatuk az ellenséges harckocsik megsemmisítése. Sajnos csak egy irányba tudnak lőni, mivel nincs tornyuk. Ezért a hiányosságért kárpótol a nagyobb kaliber és csőhossz. A gyalogsági lerohanások ellen illik védeni könnyebb egységekkel. Hátról és oldalról sajnos sebezhetőek.

Nem csak mozgó, hanem helyhez kötött egységek is szerepet, néha (sajnos...) főszerepet kapnak a csatákban. A legkellemetlenebb a páncéltörő ágyú. Hatótávolsága meghaladja a harckocsikét, és eléggé pontosak. Kifejezetten gyilkos hatással vannak csapataimra. A gyalogság pokolra küldésére szolgál a Howitzer. Kellemetlen hatású repeszgránátja nagy távolságra is egészségtelen. Hogy a



szűnyogok mellett a bombázógépek se szaporodjanak el túlságosan, arra az Anti-aircraft Gun, azaz a légvédelmi ágyú ügyel. A légitámadásaink előtt lehetőleg tüntessük el, mert véres rendet vághat a gépek között.

Jogosan töltötte el rettegéssel a német gyalogosok szívét a kegyetlen rakétatűz. A játékban is szereplő Missile Installation, leánykori nevén Katyusa, messzire is lő, és nagyot is durran. Ráadásul széles körben fejti ki jótékony hatását. Szerencsére közelharcban semmiféle védelme nincs, miután a teherautó sem páncélozott, és a rakéta is felrobban az állványon, ha beelölnek. Csak közelharcban lehet megsemmisíteni. A gyalogosok nagy hátránya, hogy meglehetősen lassúak, mivel gyalog botorkálnak. Ezen javítanak a szállító járművek. Egy Army Track, azaz teherautó több gyalogos egységet is képes cipelni, és jóval gyorsabban teszi mindent. Egyetlen nem is olyan apró szépséghibája a dolognak, hogy ha kilövik az amúgy igen



sérülékeny teherautót, a tragacssal együtt a rajta helyet foglalók is füstbe mennek. Így lehet gyorsan, egyszerre három gyalogosegységet veszíteni. Ez nem túlságosan egészséges, úgyhogy ha ellenség tűnik fel a láthatáron, illik kidobálni a csapatokat. A németek oldalán található az ugyancsak szállításra használható Armoured Troop carrier. A könnyű tankhoz hasonló erősségű páncélzattal rendelkezik, és egy nehézgéppuska is ott figyel a tetején. Igen hasznosak a gyalogság támogatására, illetve kisebb kommandós akciókra. Keresztültörzs a frontvonalon, kipakolod a gyalogosokat, felrobbantasz mindent és vissza.

Vezető személyiségek szoktak némi kíséret társaságában kis fekete autókön császálni. Semmi fegyver és páncél, elég egy kőbor sorozat. A kiépített védelem gonosz és hatásos egysége a Turret, egy nehéz géppuskával felszerelt torony. Lehetőleg csak nehezebb harckocsival, vagy több könnyűvel támadjuk, mert a gyalogságot ízekre szedi szét. Eredetileg hajók elleni harcra tervezték a Coastal Artilleryt, de szárazföldi egységekre is veszélyes. Egy lövéssel végez mindenkivel, a nehéz harckocsik kivételével. Csak gyalogoslerohanással semlegesíthető, akna segítségével.

Élnek a szokásos kijelölős-megjegyzős tulajdonságok. Inkább a

„mindent bele” csoportokat kedveltem, mert a gyalogság szorgalmasan golyószórózta és így megakasztotta az ellenséges harckocsit, majd a hátul megbújó Pz. V. Panther szépen, annak rendje és módja szerint kilőtte. Gyakran érdemes az eredetileg három-négy csoportban, elhelyezkedő csapataidat egy helyre összevonni, és ott támadni. A helyi túlerő eldöntheti a csata sorsát.

Sokkal többet nem nagyon lehet fecsegni a követendő

Counter Action

Mindscape

4

Processzor: 486DX2-66

Memória: 8 MB

HD: 12 MB

Video: VGA SVGA

Op.Rendszer: DOS

stratégiáról, hiszen mindenki a sajátját fogja alkalmazni. Kellemes, színvonalas játék lesz, néhány apróbb hibával – megjelenik hamarosan.

Trau
trau@idg.hu

A konfliktus idejét éljük. E kritikus év K. e. 6225. Nagy véres háború dől. Két ősi család harcol a planéta feletti korlátlan hatalomért. A csata mely generációk

játékot kedvel, amiben akár két centire is emelkedhetünk a földről. Persze, az igazat megvallva nem csodálom. Az Xwing vs. Tie Fighter, a Descent2 és az összes Duke klón után semmi újat nem nyújt a játék. Ugyanis ezek a játékok ötvöződtek a

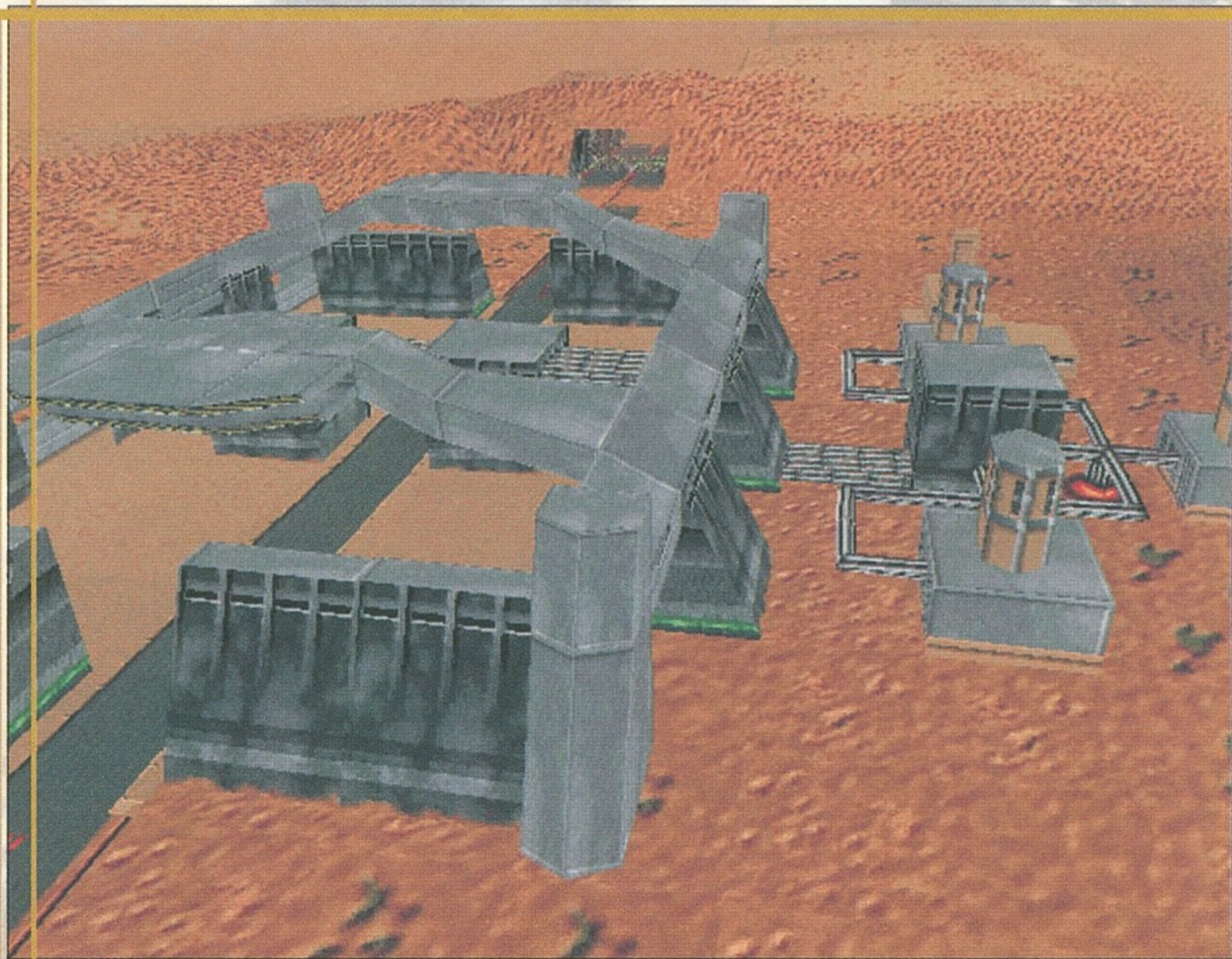
Gremlin-féle SandWarriorsban, ami véletlenül sem keverendő össze a 3D Realms Shadow Warriors-ával. Szóval a játék kecsesen repült, majd bravúrosan nálunk landolt, és bizony kicsit nekikeseredve és rossz előítélettel telve kezdünk bele nézegetésébe.

Az előbb említett három játék egyvelege a következőképpen néz ki. Tie Fighter és Descent szerű a stílusa miatt, mert vadászgépünkkel repkedve kell küldetéseket teljesíteni. Pusztítani, megvédeni, felfedezni... csak a szokásos dolgok. Duke Nukemes, mert 1-9-ig választhatóak a fegyverek, lehet oldalazva repülni, tolatni, „speedet lenyelve”, azután égetővel eszeveszett módon száguldani. Továbbá a pályákon fegyver upgrade-okat és új fegyvereket lehet felvenni.

Számomra meglepő módon nem a joy-os irányítás volt a legjobb, hanem a billentyűs, bár

hosszú során át tartott, most a végéhez közeledik. A Tawy bolygó sorsa hamarosan eldőlni fog, a Horus klán és a Sötét királyság harcának kimenetelétől függően. A Horus klán pilótájaként életedet a klán ügyének szenteled. Az elit közé tartozol. Születésed és léted egyetlen célja, hogy legjobb tudásod szerint vezesd az ősi sivatagi vadászgépet, mellyel kivívhatod a szabadságot és a dicsőséget klánod számára.

Trau, mint a repülő progik nagymestere páros lábbal rúgta ki szobája ajtaján az anyagot, pedig ő aztán minden olyan



WARRIORS

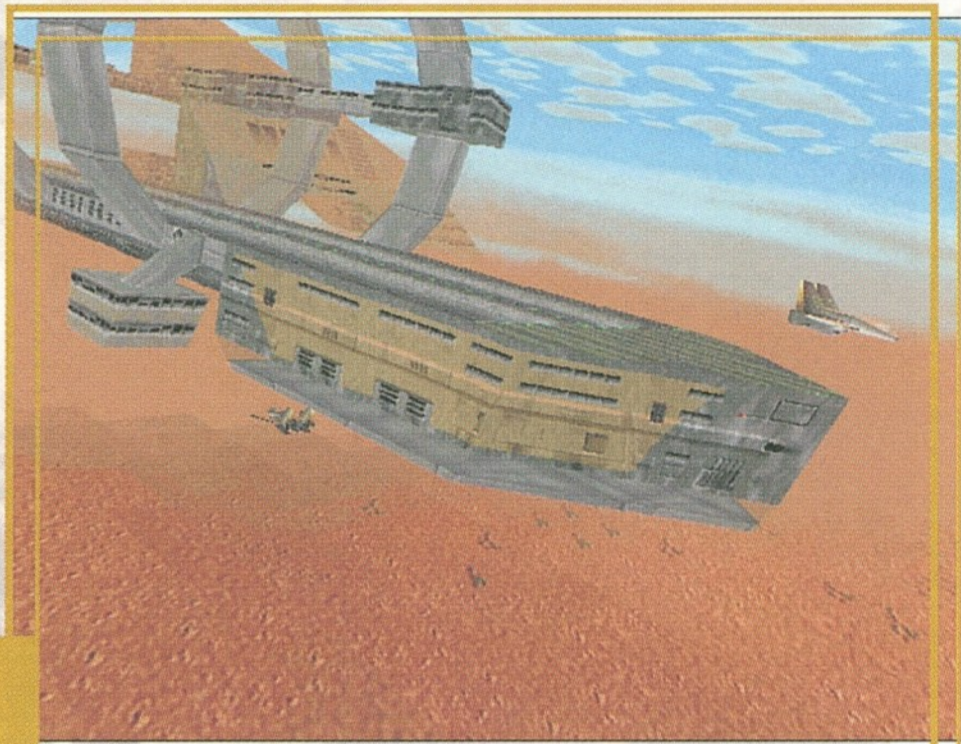
lehet, hogy az a kismillió gomb, tekerő és egyéb hiányzott, ami egy igazán jó joystick-ot jellemez (ami nekem nincs). A kerettörténet a kézikönyvből kiderül, az intróból viszont nem, igaz, az a négy és fél képkockás

animáció mindennek nevezhető csak rendes kezdésnek nem.

A játszhatósága viszont jó. A főnök eldarálja a lényeket, elénk teveget valami elmosódott taktikai térképet, aztán GO. Még a műszerfalon is látszik, hogy itt csak a játék akció részébe öltek energiát a tervezők. Minden nagyon egyszerűen néz ki, például a töltények fogyását minden fegyvernél csak csíkok jelölnék. A küldetések nem nehezek, bár az igazat megvallva mikor öt ellenséges vadászgép tornádó alakzatban lecsapott rám, leizadtam kicsit. A pályák odafigyelést igényelnek és egy kis irányítási gyakorlatot, de ez utóbbi hamar meg lehet szerezni. Szóval, az akció részen kívül semmi, de

semmi normálist nem találtam a játékban, bár lehet, hogy csak a már említett előítéletek beszélnek belőlem – azért annál többet ér, hogy én is kirugdossam. Repkedni jó vele, bár most elég sok jó anyag jött, hogy hamar feledésbe merüljön és eltűnjön a semmibe.

Júpi&Zong



SandWarriors

Gremlin Interactive



Processzor: Pentium 75

Memória: 8 MB (16 MB)

HD: 13 MB

Video: VGA SVGA

Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

GAMELAND
PC CD
SHOP

GAMELAND

PC CD SHOP

MEGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK

Bp. VII. Erzsébet Krt. 41. Tel.: 1-420-468

Fantasztikus akciók: minden CD-re

15-50% árengedmény

Tagsági akció féláron: 2.000 Ft

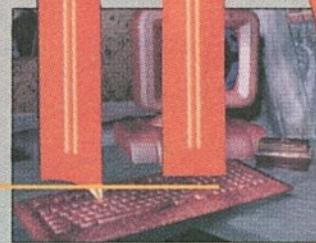
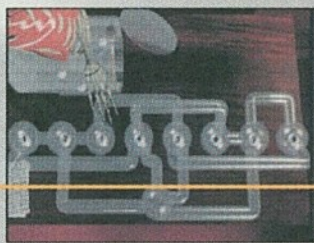
A hálózat megszállottjait továbbra is várjuk,

Erzsébeten a CSILIBEN 1201. Bp. Baross u. 55.

Tel.: 284-14-71, 283-02-30/36

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat!



Még ki sem heverhettük a Sierra cég által kiadott Shivers „agysejtromboló” hatását, máris itt van a folytatás, mely a Harvest of Souls alcímet viseli. Ugyan azt mondtam folytatás, voltaképpen semmi átfedést nem látok a két rész között, csupán annyit, hogy a napi cigaretta-fogyasztásom most is a csillagokat veri, a kávéról nem is beszélve.

Ugorjunk mindjárt a mélyére: ha elakadnál, a nehezebb fejtőröket az options menüben megbúvó configuration almenüben lévő kis lakat kinyitásával lépheted át, persze tetemes pontok árán (a játék során 800.000 pont összegyűjtésére van lehetőség). A már megismert helyek meglátogatásához elég a térképen ráklickelni (sárgával jelezve), s egy teleport az utcán vele szembe helyez el. Menteni a Ctrl+S-sel lehet, de csak óvatosan, ugyanis egyetlen egy helyre menthetünk állandóan, tehát kétszer gondold meg, mielőtt megteszed. Na, eleget szövegeltem, vágjunk bele!

Cyclone városka az Isten háta mögött volt. Nem is. Az Isten háta mögött több kilométerrel. Épp ezért választottam vakációm eltöltéséhez, kellett a csend, s a nyugalom... Amit viszont a városba érkezésemkor tapasztaltam, egy kicsit túlzásnak mondható. Sehol egy lélek, a házak elhanyagoltak, az ablakok többsége

bedeszkázva. A forró sivatagi szél egy száraz kőröt hajtott maga előtt az úton, mialatt motorommal a város moteljének parkolójába álltam. Léteznek, hogy egy település ennyire nyugodt legyen? – tettem fel magamnak a kérdést... de a válasza hiába vártam... Nem... itt valami nincs rendben...

Cyclone Motel

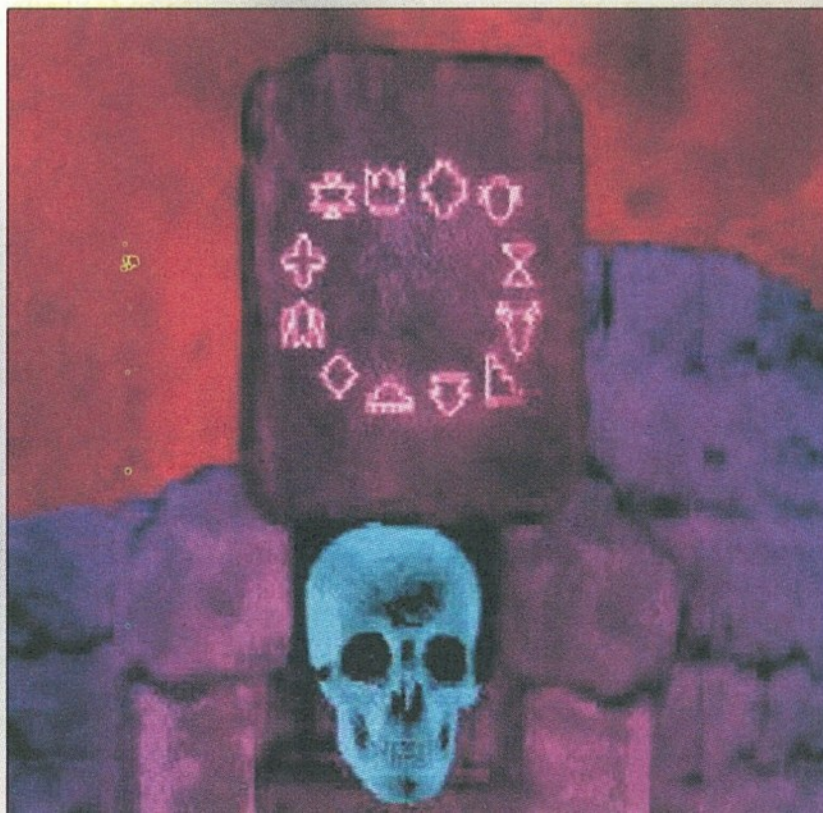
A motel recepciójánál egy férfi állt, keze ügyébe helyezte a baseball ütőt, mikor meglátott. Szemében a félelem szikrája csillant, majd a városban folyó titokzatos eltűnésekről mesélt. Ő az egyetlen, aki idáig elkerülte a magát Dark Cloud-nak nevező szörnyeteg figyelmét, de nem sok jót vár a jövőtől... Kivettem a motel egyik szobáját (ahonnan nem rég tűnt el a lakója, bár ennyi erővel akár új szobát is kaphattam volna...), majd a visszajáró két és fél dollárt eltettem a kulcs mellé. A tulajdonos egy papírcetlit nyújtott át, rajta Dark Cloud üzenete... jaj, de megrettentem. Az 5-ös szobába mentem, s visszahallgattam a telefon üzenet rögzítőjében lévő kazettát. Az egyik

üzenet érdekesnek bizonyult, egy lányé volt, aki megadta a telefonszámát is: 555-6331. (555... Ez a deja vu...) Megpróbáltam visszahívni, a telefon csak csörgött, nem vet-

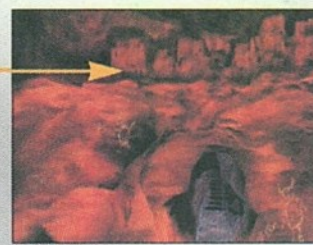


te fel senki. A rádióhoz mentem, s unalmamban a négy csatorna között válogattam, majd elhatároztam, hogy utánajárok a rejtélynek, s egyből dologhoz is láttam. A kulccsal kinyitottam a fiókos szekrény mellett fekvő bőröndöt, majd szemügyre vettem a benne talált fényképet, újságcikkeket, leveleket. Kivettem belőle a videó-kazettát is, amit a sarokban álló videomagnóval le is játszottam. (Van itt egy név, Wendy, és egy számsor, mely így néz ki: 1-9-18-8-3. A vak is láthatja, hogy ez egy rejtjeles ABC kulcsa (ha nem jönne rá egyedül, a megfejtést megtalálod a CD-n). A lényeg annyi, hogy az abc öt karakterrel el van tolvá. A játék folyamán lesz még egy két hely, ahol ezzel a titkosírással találkozhatasz.

A szomszéd szobába mentem, ahonnan a földről felvett fészítővassal gazdagabban léptem ki az udvarra. Persze mielőtt elhagytam volna a szobát engedtem a kíváncsiságomnak, s alaposan átnéztem a szekrényen heverő tárcát: csak egy fénykép, egy jogosítvány és egy videó-klubtagsá-



FRS



gi volt benne. A recepcióhoz siettem, hogy további információkat csikarjak ki a férfiből, de legnagyobb meglepetésemre ő is eltűnt. A falon függő fényképek alapján nagyon barátságos kisváros volt Cyclone. A pultról felvettem az alig használt (Broáf) rágógumit, majd a sarokban álló televízióhoz mentem. A sarokban fénylő piros lámpát beta-

kei közül. Kivettem kezéből a Bahos-t (annak a botszerű izének a neve, de lehet, hogy összefont indián hajcsomó...???), majd a Devil's Mouth Canyon felé vettem utam. (Sietned kell, ugyanis, amíg a Bahos a kezében van, életenergiád lassan, de biztosan csökkenő tendenciát mutat...)

Devil's Mouth Canyon

Az eljárás majdnem (!!!) minden esetben ugyanez: a kanyon falainak egy részén falfestmények találhatóak. Meg kell keresni azt a szimbólumot, mely egyezik a Bahos lelőhelyén találttal (minden esetben fel vanskiccelve egy rajz a bot lelőhelyén, tehát a dobozon, a köcsögben, a falon satöbbi). Persze minél gyorsabban, ugyanis a többi szimbólum a tétova ember energiáját alaposan megcsapolja. Ha megvan a megfelelő, rá kell klikkelni, mire megjelenik egy tangram. (Az a kínai gyerekjáték, ahol egy rakás különböző síkidomot kell egy adott helyre bepakolni.) A meg-

oldásokat – két kivétellel (csak, hogy Te is gondolkodhass...) – a képek között találod. Amennyiben sikerül kirakni, a kanyon irányát követve egy lezárt ajtóhoz érkezhetsz, melyet a mellette álló koponya elforgatásával nyithatsz ki. Innen már csak egy pár lépés egy oltárszerű emelvény, ahol a tangram formája szerinti helyre kell tenni a „botot”. Gratulálok, az elsővel meg is lennél... már csak tizenegy van hátra.

oldásokat – két kivétellel (csak, hogy Te is gondolkodhass...) – a képek között találod. Amennyiben sikerül kirakni, a kanyon irányát követve egy lezárt ajtóhoz érkezhetsz, melyet a mellette álló koponya elforgatásával nyithatsz ki. Innen már csak egy pár lépés egy oltárszerű emelvény, ahol a tangram formája szerinti helyre kell tenni a „botot”. Gratulálok, az elsővel meg is lennél... már csak tizenegy van hátra.

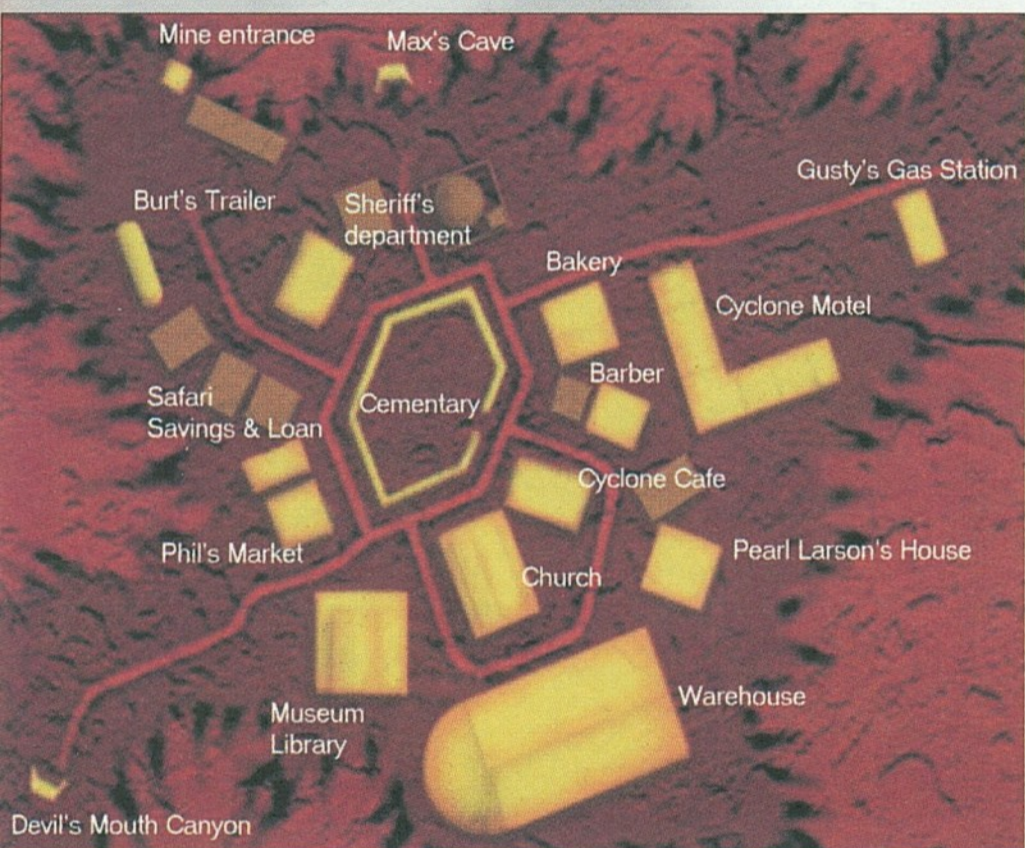
pasztottam a rágóval (majdnem minden készülék fel van vele szerelve, s azért kell letakarni, mert hipnotizál és a legtöbbször elteleportál valahová), majd megnéztem az adásban lévő összes (!) videóklippet. Rengeteg információval lettem gazdagabb, sajnos ekkor még fogalmam sem volt erről. A pult mögé mentem, majd a hatos kulcs rekeszéből elvettem, s elolvastam a levélkét, rajta egy szám keltette fel figyelmem, Pearl Larson: 555-6321. Felhívtam... volna. Ő is eltűnt?! A pulton volt még egy levél, semmi fontosat nem találtam benne. Az egyik fiókban egy Biblia feküdt, benne egy noteszlap. A másik fiók „lakója” egy borotva volt, de sajnos nem állt módomban eltenni. A harmadik fiókban egy érdekes faragott követ találtam... hmm valamire csak jó lesz... Megkerültem a pultot, és a rátett dobozt vettem szemügyre. Egyszer csak felpattant a teteje, s belőle egy rugós bábu ugrott elő, kezében valami botfélével. Ő volt az első Dark Cloud hírnö-

oldásokat – két kivétellel (csak, hogy Te is gondolkodhass...) – a képek között találod. Amennyiben sikerül kirakni, a kanyon irányát követve egy lezárt ajtóhoz érkezhetsz, melyet a mellette álló koponya elforgatásával nyithatsz ki. Innen már csak egy pár lépés egy oltárszerű emelvény, ahol a tangram formája szerinti helyre kell tenni a „botot”. Gratulálok, az elsővel meg is lennél... már csak tizenegy van hátra.

Barber Shop

A bejáratától jobbra, a forgó spirál-lámpa alsó részén egy rejtélyes papírt találtam, de egyelőre nem tudtam megfejteni. A bejárat mellett egy idegőrlő kínai fejtörő akadályozta utam. Lényege a rudacskák megfelelő tologatásában merül ki (és speciel a 45. perc után átléptem a

zött (bár alig vannak ilyenek) első helyet érdemel. S mivel kimondottan rajongok a fejtörőkért és a logikai játékokért, jó néhány óra örömet szerzett... ajánlom mindenkinek.



Shivers 2

Sierra (Mixim)



5

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)

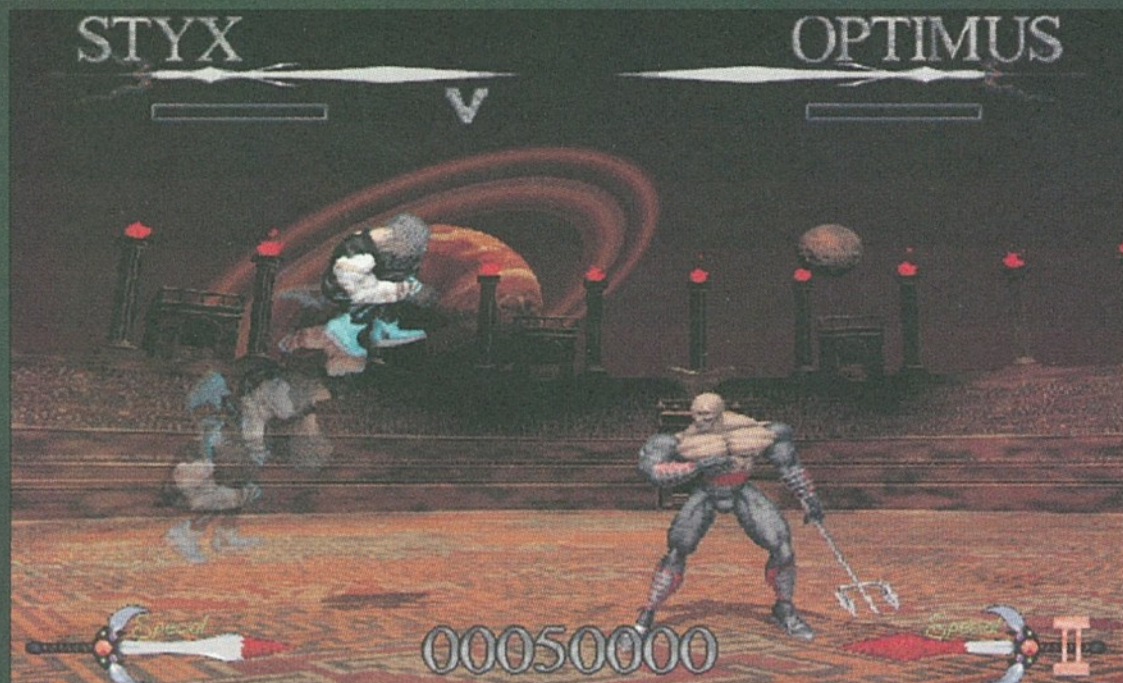
Memória: 12 MB (16 MB)

HD: 10 MB

Video: VGA SVGA

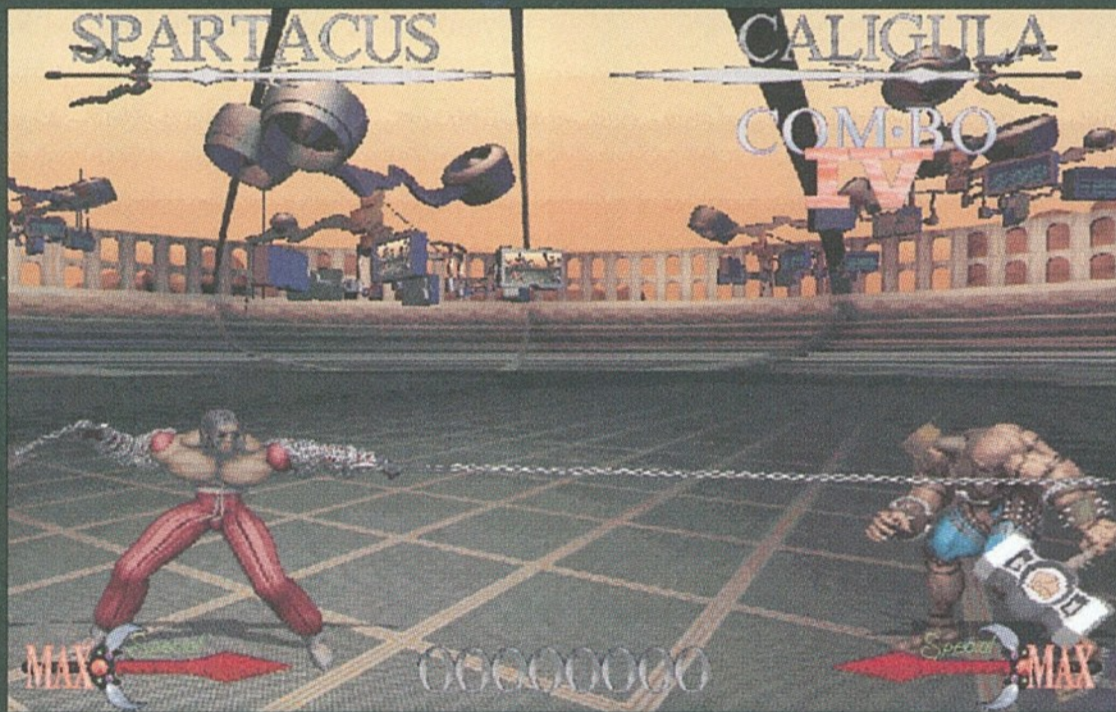
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

Jon



A verekedős játékok világában, melyet alapvetően ural a 3D-s Virtua Fighter vagy a Toshinden (hogy csak a PC-seket említsem), nem sok hely marad a két dimenziósnek kikiáltott stuffoknak. Ezalatt azt értem, ha most azt írom, hogy de jó ez a 2D-s progi, akkor mindenki elhúzza a száját, s lapoz egyet... Pedig mégsem olyan rossz, mint gondolnád... de nem ám... A Mirage jövőtől kiadott Theatre of Pain elméletileg félúton van a Street Fighter és a Toshinden között, mégis, véleményem szerint, túlnövi őket. Marha érdekes az, hogy a háttér külön életet él, miközben a kép zoomol, ha az ellenfelek közel kerülnek egymáshoz. Ilyet csak egyszer láttam eddig, s ez a Mortal Kombat volt. Most, hogy szépen megemlékeztem szinte az összes hasonló stílusú játékról, ideje hogy rátérjek cikkem lényegére...

Ketten is játszhatnak egymás ellen, de a gépet jobb gyalázní, mindezt akár végtelen idő alatt, és easy beállításokkal. A játékban nyolc játszható és négy rejtett karakter szerepel (persze velük



is lehet nyomulni, de erről később s más helyen). A történetről szinte semmit sem lehet megtudni (betáteszteltünk), csupán azt, hogy Lictor, a főgonosz összeterezt a többi szereplővel együtt egy arénába, s amolyan „gladiátor-játékokra” kényszerít minket. Nem tudom, mi a cél, talán a szabadság? Vagy az elégtétel érzése, mikor Lictor a földön hörög... az ég tudja. Az ötlet nem rossz: egy párhuzamos dimenzióban, ahol még az archaikus római istenek a Föld urai, az kapja meg a dicső „elit harcos” elismerést, aki

péppé vari az összes ellenfelét... Tulajdonképpen nem is ez a lényeg, fő az, hogy néhány óra kellemes vérengzéssel múlathassuk az időt. Rengeteg speckó és ütése kombináció van (combo). Az összes háttér és szereplő renderelt, s ha hiszed, ha nem, karakterenként 350 frame mozgás-animációt s nagyfelbontású árnyékolást készítettek a fejlesztők. Az irányítás lekorlátozódik billentyűre és joyra, de azt hiszem ennél több nem is kell. Minden karakternek, hogy legyen valami „története” is a játéknak, adott az „ősi” ellenfele. Mégpedig:

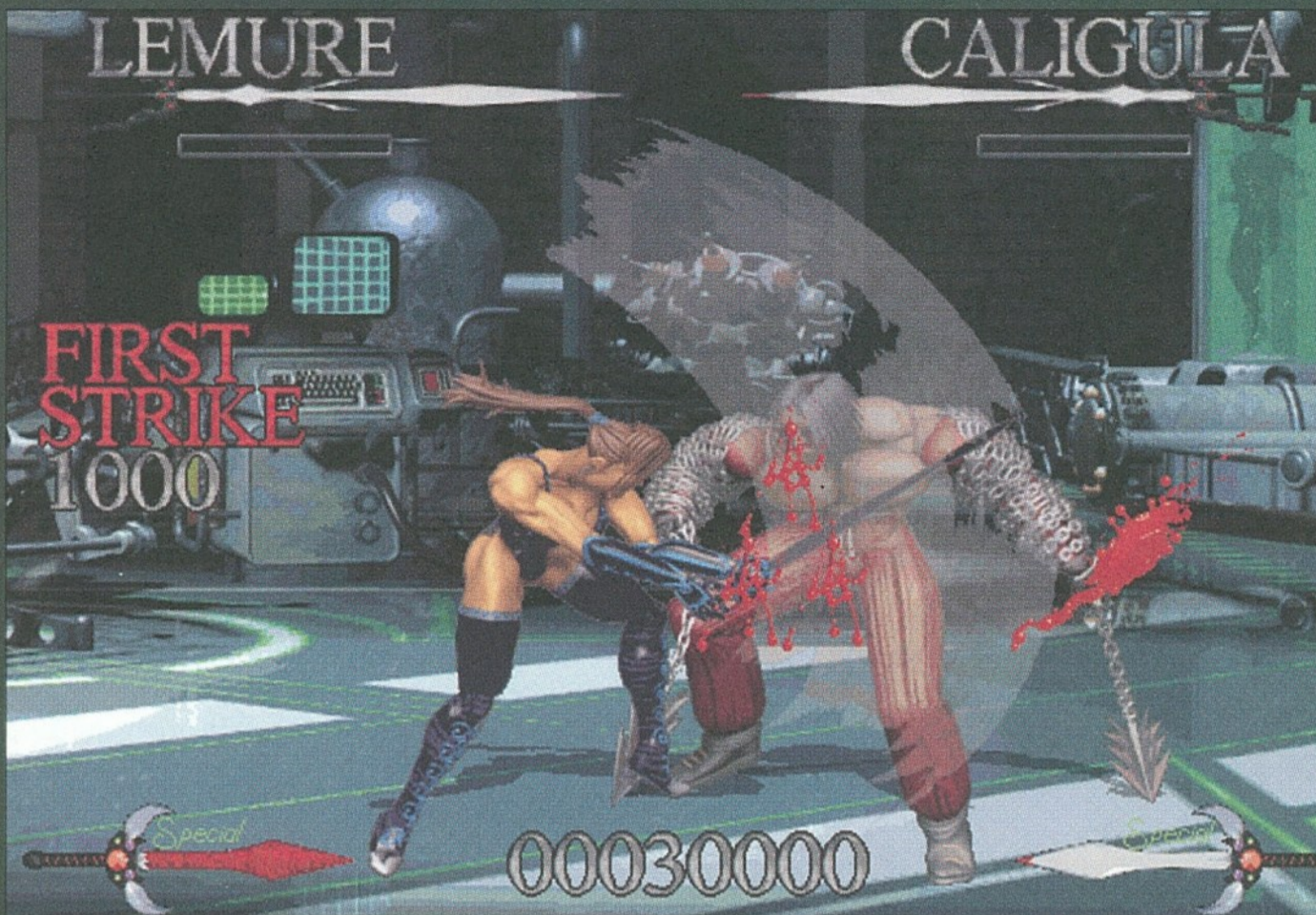
Vulcan: jövőbeli (?) római katona. Fegyvere a csatabárd (ennyit a jövőbeliségről...). Legnagyobb ellensége Hormazd, miután évekket elelőtt felmenőik között kitört viszályból ez utóbbi apja került ki élve. Lehet, hogy most másképp lesz?

Nemesis: bár neve az életet jelenti, két speciálisan edzett töre a halált sugallja. Legnagyobb ellensége Optimus, ugyanis ő az egyetlen (...), aki végezhet Nemesis-szel (erről nem vagyok meggyőződve).

Styx: a modern harcmódor képviselője, a pusztakezes (illetve pusztalábas) gyilkolás mestere. Eredendően rabszolgának született, így ellensége mindenki, aki bíbor tógát ölthet...

Optimus: bár otthona a Sivatag Temploma, fegyvere mégis egy háromágú szigony. Magas fokon elsajátította a spirituális energiák irányítását, így képes a harc közbeni teleportációra.

RE OF PAIN



Eredetileg a legyőzhetetlen légió Centuriója volt, így különösen rühelli a lázadó rab-szolgákat.

Caligula: fegyvere két láncon fityegő penge. Valamikor egy jövőbeli gettó lakója volt, most Janus-ra vadászik, talán azért, mert nagyon hasonlítanak egymásra...

Spartacus: az afrikai barlangok lakója, fegyvere egy jökora kalapács. Különösebb oka nincs a harcra, csupán az élvezetért öl. Legnagyobb ellenfele Vulcan, a törpe. A méretbeli különbségek csak szítják dühét...

Janus: annak idején az anyja adta el rab-szolgának, így érthető módon gyűlöli a nőket. Legnagyobb ellenfele Lemure. Két

klasszikus kardjának segítségével van is esélye a győzelemre.

Lemure: a küzdelem egyetlen női képviselője. Japán stílusban verekszik, itt elsősorban

a magas lábmunká-ra és a szamuráj-kard használatára gondolok. Ősi ellenfele Spartacus, ugyanis az óriás egyszer kikezdettt vele. A játékban még négy karakter van:

Damnatio: a futurisztikus genetikai mutáns, s bár nagyon jól néz ki, könnyen el lehet intézni.

Hormazd: a tigris-ember keresztezés, aki valamilyen okból nagyon piszkálja Vulcan csőrét.

Nanotaur: a szinte már elmaradhatatlannak mondható minotaurusz kreatúra. Lassú, pontatlan, gyenge...

Lictor: a főgonosz. Igazán kemény ellenfél, hiszen kardja majdnem átéri a képernyőt, így elég nehéz közel kerülni hozzá.

Meg kell hogy mondjam, régen láttam ilyen élvezetes verekedős játékot, bár az én véleményem szerint is leáldozott a 2D-s stuffok napja. Mégis olyan magával ragadó a történet, hogy mindenkinek azt ajánlom, próbálja ki.

Ui.: én egy 486DX33-on próbáltam ki először (majd egy P133-on), s a cheat mód segítségével sikerült kb. 50 fps-t kicsalnom a kutyüből. Olyan gyors volt 640*480-ban, hogy alig bírtam követni az eseményeket... A speckók leírását megtalálod a CD-n (a Cheatek között pedig egy halom csalást), miként a játék demo verzióját is.

Jon

Theatre of Pain

Mirage

5

Processzor: 486DX2-66 (Pentium 100)

Memória: 8 MB (16 MB)

HD: 0 MB

Video: VGA SVGA

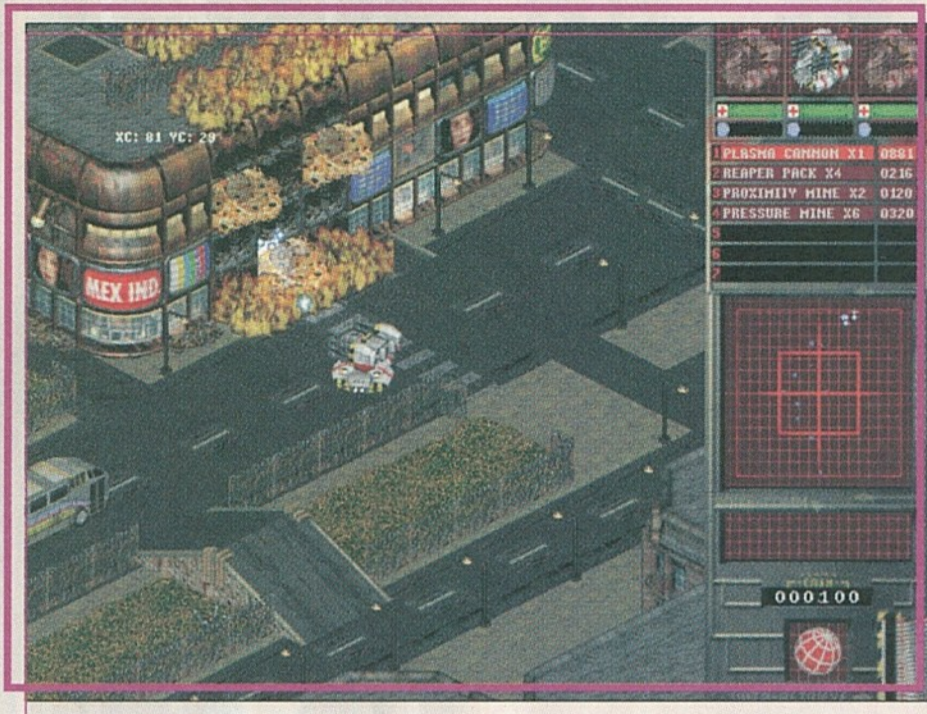
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

BEELD ABSOLUT

Egy vallomással tartozom. Soha életemben nem játszottam még a Bedlam nevű játékkal. Nyugodtan tartsatok lámának vagy bárminek, de ez kimaradt az életemből. Ám szerencsémre megadatott egy újabb lehetőség, s most sok hosszú órát tölthetem együtt a Bedlam család legfiatalabb tagjával, a második résszel...

A történet a szokásos. A nagy gonosz főmufti alapít egy szervezetet, ami a földelpusztítást tűzi ki célul, s még attól sem riad vissza, hogy eltaposson egy ártatlan hangyát. Annak ellenére, hogy biomechanikus mutánsok ellen harcolunk, a jófiúk ebben az esetben nem a környezetvédők; páncélozott R.A.T.T-okkal, azaz feltuningolt géppatkányokkal nyomulunk a gonosz ellen. Így előljáróban megjegyzném, hogy a beta verzióban, amit a Mirage jóvoltából még egészen melegében teszteltünk, intró nincs, tehát ne is keressd rajtunk. Ez most mínusz 1 pont az értékelésnél, talán a véglegesben összeraknak valamit...

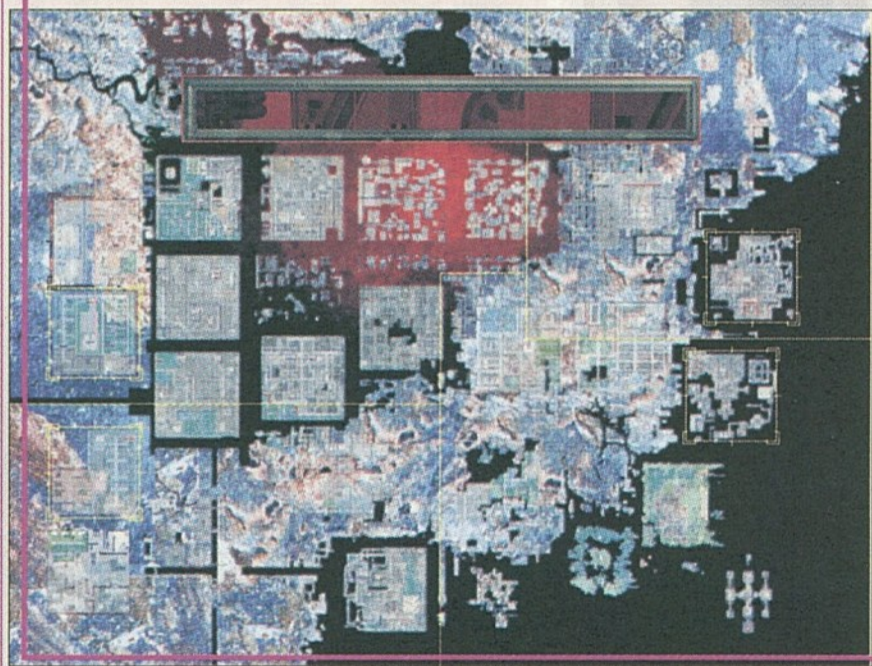
Akkor talán zizzenünk is rá a „nyúl gáme” (a szerkiben csak „lennyúl gáme”) opcióra. Mindegyik bevetésnél négy területen kell jó patkány módjára megrágcsálni az ellenfél leg-



gyengébb pontjait. A küldetések célja elég változatos. Előfordulhat, hogy szét kell lőni valamit, de az is lehet, hogy éppen ennek az ellenkezője, valakiknek a megmentése a teendő. Mindig kapunk egy fő feladatot és több kisebb, másodlagos miszsiót, amik teljesítése után bónusz credit áll a házhoz. Az egérfuttató verseny további helyszíneinek taglalása helyett, inkább nézzük, mit is aggathatunk szerencsétlen „rambányunkra” (a szó a „rambo+patkány+egy kis falusi feeling”-ből ered :-)). A két szem melletti hely kifejezet-

ten alkalmas plazma ágyúk, illetve rail gunok elhelyezésére. Azonban, hogy kis kedvencünk a túlsúly okozta egyensúlyvesztésnek és az ebből következő „mozdulnimentudásnak” köszönhetően nehogy éhhalált szenvedjen, hátsójára is aggassunk nehezékeket, például rakéta-, illetve gránátvetőket. Ha esetleg még maradna szabad műbőr felület, az öntapadós elsősegélycsomagot megrakva scannerrel, repair kittel s más hasonló nyalánkságokkal

könnyen beteríthetjük a fennmaradó helyet. No persze mindezek megvásárlása megfelelő



A NAGY PC-X JÁTÉK!

Mint az a múlt havi beharangozóból kiderült, megint többfordulós játékra invitáljuk az olvasókat. Célunk most is az, hogy minél többen jussanak valamiféle nyereménytárgyhoz. A pontok összevonására most sem adunk lehetőséget: csak egy ember nevével, azonos címről érkező megfejtések eredménye adódik össze. Ez alól kivétel, ha valaki elköltözik és emiatt változik a címe, de ezt kérjük kiemelve jelezni, mind a régi, mind az új feladó feltüntetésével.

A másik nagyon fontos változás, hogy most nem csak hardware ihletésű kérdések lesznek. Fordulónként hat plusz egy kérdést teszünk fel a résztvevőknek, a hat főkérdés három software két hardware és egy másvilág témájú lesz. A nagyobb pontértéket azok a kérdések kapják, melyekre a választ nem tudod a lapból kiollózni, míg a régebbi számok (két-három hónap) alapján meg-

válaszolhatóak kisebb sújt nyomnak a latban. Az emlegetett plusz egy kérdés, nem, pontosabban csak nagyon érintőlegesen kapcsolódik majd az újsághoz, de ezért jár a legkevesebb pont is, bár lehet, hogy egy ilyenre adott helyes válasz dönthet el mindent. A kérdések nagy többsége teszt (A, B, C, vagy D) jellegű, és fordulónként csak egy-egy kifejtős választ várunk.

A legfontosabb változás, hogy most csak az újságban megtalálható válasz-levelezőlapra beérkező megfejtéseket fogjuk értékelni. Ennek oka, hogy a múlt alkalommal elég sokan cselekedtek etikátlanul, vagyis a válaszaikat több példányban (gyakran fénymásolva) küldték el, barátaik, rokonaik nevében.

A nyeremények a megszokottak, azaz mindenféle hasznos, PC-s kiegészítő, software-ek nagy értékben, és persze lesz földij is! Részletek a szeptemberi számban, amikor a játék indul!

WIZARD'S

mennyiségű költőpénz nélkül nem igazán elképzelhető (a templom egere helyett, mint a „rambány” legközelebbi rokona, inkább a pályán gyűjtögess...).

A hosszas egyensúlyozgatás után – aminek egyébként semmi köze a játékhoz – térjünk rá magára az „eksünre”. A játék irányítása kifejezetten cool-túráltra sikerült. Egészen egyszerűen oldották meg a srácok: jobb gomb lövés, bal gomb haladás (SC). Ezen kívül még egyetlen dologra lesz szükségünk a játék ke-



zelése során, mégpedig a számokra egytől kilencig, hiszen ezekkel jelölhetjük ki, hogy melyik fegyverrel kívánunk tüzelni (egyszerre többel is lehet!). A halált hozó szerkezetek hatékonyságát, no meg persze a programozók találékonyságát dicséri, hogy a tankoktól kezdve az utolsó szemetesukákig bármit atomjaira lehet robbantani a bevetés

során. (Ez természetesen +1 az értékelésnél!!!) A „küzdőtér” a Crusader sorozatban szereplőre hasonlít leginkább, csak itt egy kicsit kisebbek a tárgyak, de ugyanakkor szebbek is. Elég idegesítő tényező, hogy kis „rambánykánk” életére törő szörny-szülöttek folyamatosan újratermelődnék, a mi lőszerünkkel ellentétben, mely komoly credithegyekbe kerül.

Végül következzen a megszokottól egy „kicsit” eltérő értékelés. Termédek olvasói levelet kaptunk, melyben nem értitek, hogy mi alapján értékelünk egy játékot. Itt a várva várt pillanat, fény derül a titokra. A maximálisan elérhető érték öt, illetve kivételesen király játékok esetén PC-X Topot is adományozunk. Tehát ez a jelen esetben a következőképpen néz ki: 5-1 (az intro hiánya miatt)=4. Ha ehhez hozzászámoljuk a király dirr-durr-piff-puff-ot, ak-

kor 5, viszont mivel semmi igazán újat nem hozott, s valószínűleg nem fogok hosszú hónapokat eltölteni a végigjátszásával, a végeredmény alapján a hármas szintet üti meg.

Na, ennyit a statisztikáról.

Zong & Júpí
(zong@idg.hu)

Absolute Bedlam

Mirage

3

Processzor: 486DX2-66
Memória: 16 MB
HD: 50 K
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

SZIMULÁTOROK – MULTIMÉDIA – SZÓRAKOZÁS

RALLY BAJNOKSÁG A

WIZARD'S

EUROPARK-BAN!

1997 JÚLIUS 5-TŐL AUGUSZTUS 23-IG A SEGA RALLY AUTÓS SZIMULÁTORON!
ELSŐ DÍJ: ERICSON 318-AS MOBILTELEFON!

WIZARD'S EUROPARK – KISPEST!

NYITVA: 9-24

WIZARD'S OKTOGON:

NYITVA: 11-01

EZ A KUPON 2 TOKENT ÉR
1997. JÚLIUS 30-IG,
HA 4-ET VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S EUROPARKBAN!

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 133MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.992 Ft



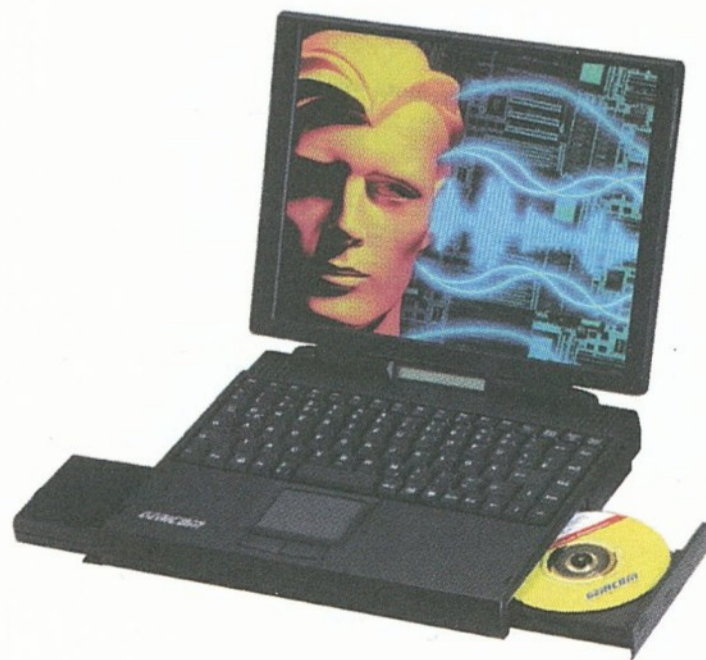
- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 527.992 Ft



- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2000MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 799.992 Ft



ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax: 419-4091, 419-4092
ACOMP online: <http://www.acomp.hu>
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

MR. SPRING

**MAGYARORSZÁG
"LEGDIZÁJNOSABB"
CD-TARTÓJA!**

Masszív és dögös!

Torony
45 darabos,
130 cm magas

Banán
45 darabos,
130 cm magas

Süni
55 darabos,
70 cm magas

2 színben is!

2 színben is!

SZÍNVÁLASZTÉK:
fekete, kék, türkiz, sárga,
fekete-sárga, fekete-türkiz

**ÁFÁS BEVEZETŐ ÁR: torony és banán: 7400 Ft,
süni: 6200 Ft (+800 Ft postaköltség)
Kétszínű CD-tartó felára: 500 Ft**

SZÁLLÍTÁSI HATÁRIDŐ: 2-3 hét

Visszavásárlási garancia!

GYÁRTJA ÉS FORGALMAZZA:
TATABÁNYAI RUGÓGYÁRTÓ KFT.
H-2800 Tatabánya Pf.: 1301
Fax: 34/310-452
Tel.: 20/362-118

Utánvétellel megrendelem az alábbi CD-tartó(ka):
Torony db színben,
Banán db színben,
Süni db színben.
Nevem:
Címem:
Telefon:
Az áru értékét és szállítási költségét átvételkor fizetem.
alírással

A megrendelőt, vagy fénymásolatát faxon vagy levélben a gyártónak kérjük visszaküldeni!

Kiváló minőségű erotikus CD-k hatalmas választéka. Video CD, MPEG és Quick-Time formátumban!

3.192,- Ft

Magyarország egyik legnagyobb játék- és felhasználói CD ROM-választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!

Egyszeri vásárlás esetén csak egy szelvény használható fel!

50%

A szelvény bemutatója 5% kedvezményben részesül!

Legfrissebb újdonságaink:

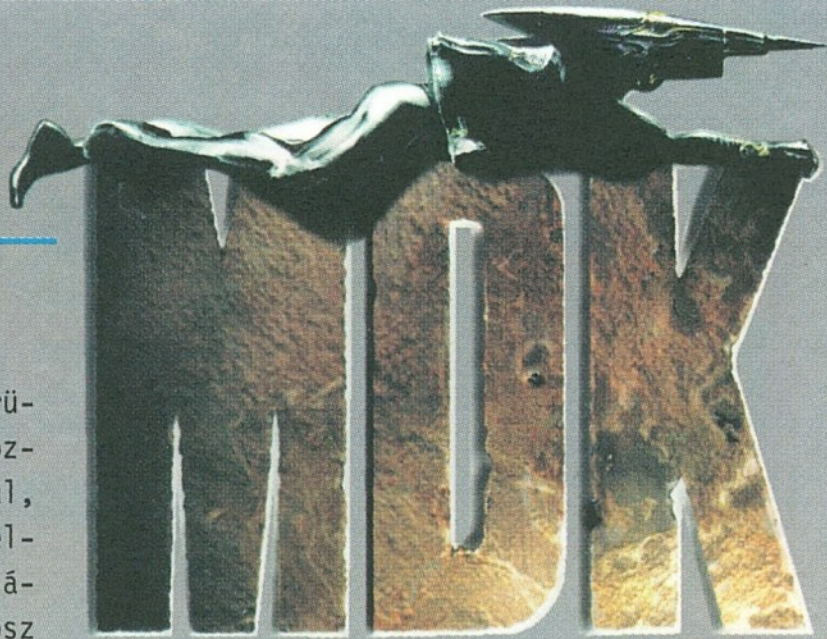
Comanche 3.0	8.792,-
Need for Speed 2.	8.792,-
Outlaws	8.792,-
X-Wing vs. Tie Fighter	8.792,-
Redneck Rampage	7.992,-
Blood	8.792,-
Rebel Moon Rising	8.792,-
Pandemonium	8.792,-
Star Trek Generations	8.792,-
Fallen Haven	8.792,-
Harpoon Classic 97	8.792,-
M1A2 Abrams	8.792,-

MIXIM

Egyedi igény alapján összeállított számítógép konfigurációk, alkatrészek és multimédia kiegészítők hatalmas választékban!

Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, vagy látogasson el igényesen kivitelezett honlapunkra az interneten!
Internet cím: <http://www.mixim.hu>

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Tel/fax: 210-2800
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!



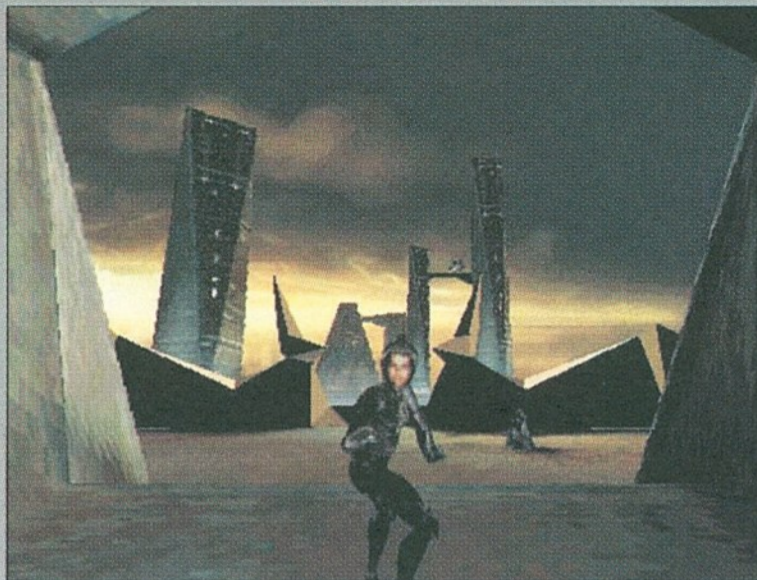
A Shiny Entertainment név talán nem cseng ismerősen. A csapat 1993-ban alakult, de első munkájuk eredménye máris bombás siker lett. Az Earthworm Jim nemcsak a platformjátékok kedvelőit hódította meg, de immáron egy éve az amerikai gyerekek egyik kedvenc rajzfilm figurája! A második projekt kezdetekor azonban szakítottak a két dimenzió adta lehetőségekkel, és elhatározták, hogy megreformálják a 3D-s lövöldözős kategóriát.

Nem mondhatni, hogy minden simán ment volna, hiszen a tervezett Murder Death Kill címet az önmagát túl komolyan vevő amerikai cenzúra rögtön letiltatta! Így maradtak a kezdőbetűk, és a köréjük felépített reklámkampány: sötét alapon nagy MDK logo, rajta egy különleges fejdísz viselő, fekvő figura, alatta pedig a mozaikszó egy lehetséges megoldása, például: „Madonna Dates Kylie?” (Madonna Kylie-vel randevúzik?).

Végül is a név teljesen lényegtelen, ha a tartalom lenyűgöző. A kezdetektől világos volt, hogy nem az x+1. Doom elkészítése a kitűzött cél, hanem egy annál sokkal fejlettebb és tartalmasabb, soha nem látott akciójáték, amely mellesleg rendelkezik a divatos kategóriák legfőbb alapelemeivel. Ezek azonban olyan formában jelennek meg, amellyel eddig nem nagyon találkozhattunk.

A történet szerint Hawkins professzor és segédje ötnaposra tervezett megfigyelést hajtanak végre a világűrben,

ami totális kudarcba fullad. Elkerülő a szegyet, a Prof elhatározza, hogy addig kering a Föld körül, amíg nem talál valami említésre méltót. Alig pár évvel később az óriási energiahullámokon utazó, gonosz



földönkívüliek elérik a Földet, és elkezdik jól leigázni! Ekkor Kurt – a segéd – hőssé lép elő, és a Prof által fejlesztett speciális fegyver-arsenállal felveszi a harcot az ellenséggel...

Kurt szerepe számos feladat elé állítja a játékost. Az első, hogy megtanuljunk élni a Professzor által rendelkezésünkre bocsátott lehetőségekkel. Az említett fegyverarsenálnál alapeleme a jobb kezünkre szerelt, kifogyhatatlan géppisztoly, de ennél is sokkal érdekesebb a különleges sisak, amelynek segítségével többféle rakétát lőhetünk ki a pontosan célkeresztbe vett ellenségre. Igaz, hogy ilyenkor nem mozoghatunk, így jobban ki vagyunk szolgáltatva a felénk tartó lövéseknek. A harmadik eszköz alapfelszerelésünkben az ejtőernyő, amellyel könnyedén áthidalhatók a szintkülönbségből származó akadályok, akár fentről le, akár lentől felfelé kell továbbhaladnunk. Utóbbi esetben valamilyen hőforrás segítségével emelkedhetünk a magasba. Ezeket egészítik ki az elszórva található tárgyak: kézi gránátok, „érdekes bombák”, extra lövedékek.

A hat pálya egyre nehezedő alapfeladatokra épül, ilyen például az

alagútban történő közlekedés változása (futás, csúszás, snowboardozás stb.) vagy a nyílt terek fokozatos bonyolítása (egyre több szintből állnak, egyre több az akadály). Ez azért érdekes, mert nem csupán arról van szó, hogy a játékban előrehaladva egyre több robot áll az utunkba, hanem újabb és újabb feladványok, más játéktílusokból merített elemek színesítik a dolgot. Előfordul, hogy a szemtől szembe harc helyett, egy speciális sárkányrepülő igénybe vé-

ve, néhány ledobott bombával előre megtisztíthatjuk a terepet, és ez csak egy a ránk váró meglepetések és lehetőségek közül. Az MDK tehát megfelelő módon összetett, és ez



az, ami megkülönbözteti a többi lövöldözős játéktól. Mindehhez lélegzetelállítóan szép és gyors grafika, kiváló hangeffektusok társulnak.

Szörös szívű játékesztelők felrötták a többjátékos lehetőségének hiányát. Engem jobban zavart, hogy mentés nélkül nem lehet végigmenni egy pályán, márpedig menteni csak a pálya végén enged. Szerencsére ehhez már van patch (lásd a CD-n!), s így már tökéletes!

TRf
(trf@idg.hu)

A DUALCOMP 97 KFT.

várja meglévő és új vásárlóit
kispesti PC CD-ROM SHOP-jába!

Címünk: Bp., XIX. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térenél az üzletközpontban)

Örökös tagsági váltható 3000 forintért (ÁFA-s ár), mely birtokában Ön is kipróbálhatja a kiválasztott CD-t már az ár 7 %-ától.

A legújabb játékok és oktatóprogramok óriási választékával várjuk kedves vendégeinket!

TEL.: 281-1943

Nyitvatartás:

H-P: 13-19h

Kedd: 14-19h

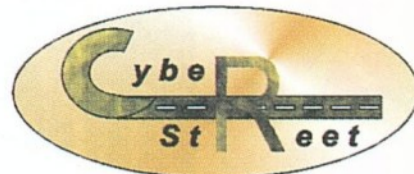
Szombat: 10-14h



További információért hívja
az 1570-937-es számot!



1114 Budapest, Eszék u. 2.
Telefon: 361-3361, 06-20-243-517



1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-526-524

Nyári nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10:30-18:30

Jó programok, jó áron!

Egy kis izelítő szuper kínálatunkból:

Archimed. Dyn.+Settlers 2	9.950	Mortal Kombat 3	4.950
Broken Sword	7.950	NBA Live 96	4.950
Champ. Manager 96/97	5.950	Need For Speed SE	4.950
Comanche 3	12.950	Need For Speed 2	12.950
Cyberia 2	4.950	NHL Hockey 96	4.950
Diablo	11.950	Outlaws	11.950
Doom (Ultimate)	4.950	Quake Mission Pack 1	6.950
Dungeon Keeper	Hívj	Quake Mission Pack 2	5.950
FIFA Soccer 96	4.950	Red Alert Counterstrike	4.950
Flight Unlimited	4.950	TIE Fighter Collector	4.950
Imperium Galactica	9.950	Wing Commander 3	4.950
Interstate 76	11.950	X:treme Velocity	12.950
Last Express	12.950	(EF 2000 + ATF + AH-64D Longbow)	
Lomax	9.950	X-Wing vs TIE Fighter	12.950



Valamint hibátlan használt CD-k kedvező áron!
Vidékieknek postai csomagküldés extra gyorsasággal!

Látogass el a pc-s játékosok Internetes mekkájába, ahol természetesen saját serveren friss hírek, letölthető demók, frissítések és még számtalan hasznos dolog vár!

DataNet

www.vegaonline.com

PENTACOMP

Májusi
számunk
nyertesei
(a VHK
1975-ben
alakult):

Károly István
Bp. XII.

Kis Norbert
Bp. II.

Lendvai János
Debrecen

Morda Attila
Győr

Rácz Zoltán
Bp. XXI.

Gratulálunk!
A díjakat
postán küldjük
el!

Ready

COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00
Tel: 131-0518, Fax: 111-8671
<http://www.inext.hu/~ready>

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

READY STATION	91.100 Ft
Intel DX4-100, 4MB RAM, 1,3GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
READY OPTIMAL	104.000 Ft
AMD 5k86-100, 8 MB RAM, 1,3 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
PROFESSIONAL	137.700 Ft
PENTIUM-133, 16MB RAM, 1,3 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 8xCD	

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

Alkatrészek teljes választéka

SoundBlaster AWE 64 / Value	32.400 / 21.200 Ft
12x / 24x Panasonic CD ROM	15.000 / 22.980 Ft
Targa 14" dig. LR NI monitor	29.600 Ft
TV tuner + távirányító / Internet kamera	16.000 / 38.200 Ft
MAG 15" digitális LR NI monitor	49.000 Ft
HP / Epson / Canon nyomtatók	

Árlistánkat faxbankból is lekértheted:
2-333-688 / 1310#

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben
ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

Használt CD-ROM vétele-eladása

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- az eladó kötheti ki az eladási árat

Készpénzért vagy bizományba

**Minden
CD-t
átveszünk**

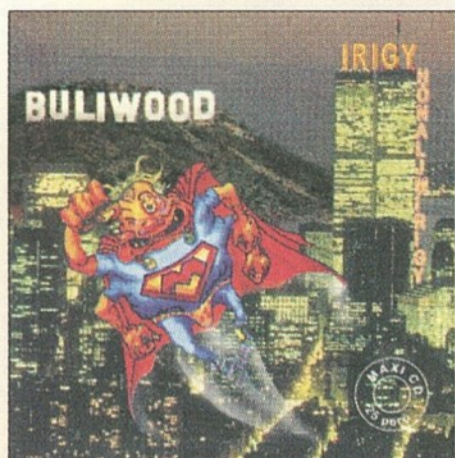
**CD-ROM
LEMEZEK**

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

910F

X

mUSIC

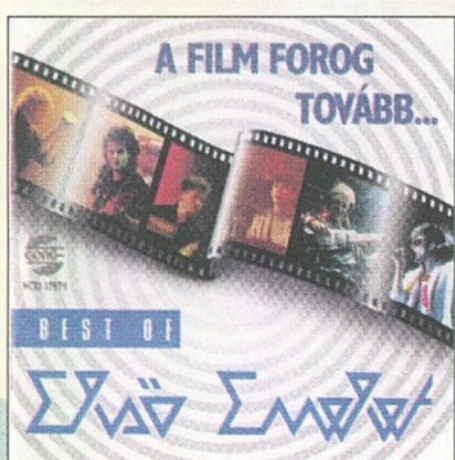
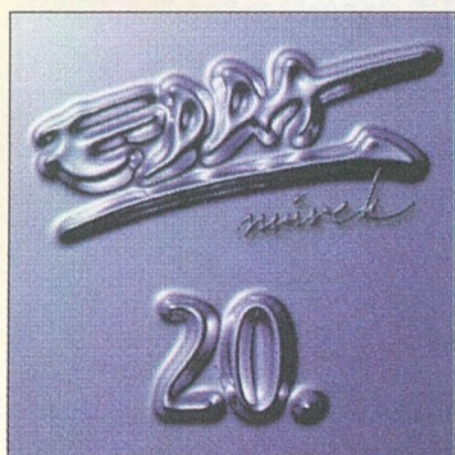


Az Animal Cannibals bemutatja:

FILA Rap Jam

Pair et passe
 Memopopu
 Firma
 Mary Lou
 Ruthless Gangstars
 Fried-Air-Family
 Hassanos Holmik
 Suhanc Élet
 Klikk
 H-Brothers
 Rapsallions
 A.B.T.
 CrisStyle
 Dupla Dinamit
 Abszurd

CSAK SZÜLŐI FELÜGYELETTEL HALLGATHATÓ



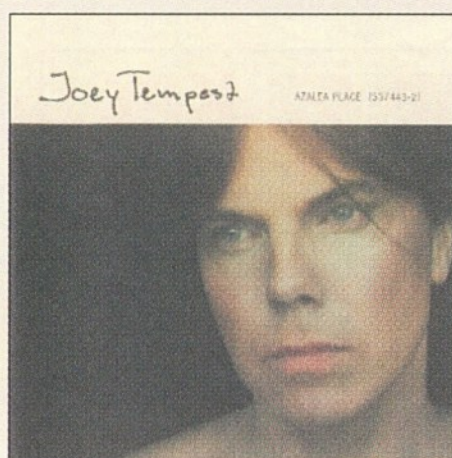
Rengeteg minden moc-
 cant az elmúlt időben
 hazánk és a világ zenei
 berkeiben. Határainkon túl
 az élő gitárlegendák izmosi-
 tanak ezerrel, itthon pedig
 egyszerre három női énekt-
 rió is felbukkant, hogy dalaik-
 kal és szexuális csáberejük-
 kel felkavarják a magyar
 diszkóvilág egyre posványo-
 sabb állóvizét. Hogy ki panc-
 sol majd benne a leglátvá-
 nyosabban, egyelőre megj-
 osolni lehetetlen, az X-Music
 hasábjain azért „mindőjük-
 kel” szemezhettek. A CD-n az
 Emberek vendégeskednek
 egy interjú erejéig, amely-
 nek keretében mindenki vá-
 laszt kaphat azon kínzó kéte-
 lyére, hogy vajon férjhez
 megy-e Mágénheim Julcsi.

Minden idők rekeszizomra
 legveszélyesebb csapata, az
Irgy Hónaljmirigy Buliwood
 címmel mért újabb porölycsa-
 pást a komolykodó zenei vi-
 lágra. Az agyirtott Mirigyek-
 nek ezúttal a 4F Club, a
 Happy Gang, Erica C és az
 Aerosmith is áldozatul esett a
 hatszamos maxin.

Az Animal Cannibalsék ál-
 tal tető alá hozott rap-
 verseny, a **Fila Rap Jam** 15
 legjobb bandája lemezen is
 bemutatkozott. A gettőláz-
 ban égő fatorkú mógengszte-
 rek mellett felbukkannak
 ütős, lemezérett produkciók
 is. A Megmütöttem a kerté-
 szünket című Rapsallions
 nóta például garantált beteg-
 re röhögés.

Az elsővonalas bandák tá-
 borának benjáminja, a
Junkies hangulatos, energi-
 kus anyagot rántott össze.
 Feelinges punk-rock, némi
 Wildhearts beütéssel – ez a
Nihil. Az őszinte, punkosan
 lázadó szövegekben hem-
 zsegnek a telitalálatok.

Ki hinné hogy immár 20.
 lemezét szülte meg az **Edda**?
 Az album profi, de rutinmun-
 ka: jól meghangszerelt mu-
 zsika, remek torok, briliáns
 szólók. Ugyanakkor a biznisz-
 mokuskerék tipikus termé-



ke: minden mondata isme-
 rős, minden akkordját ezer-
 szer hallottuk. Ráadásul csak
 nyolc új szám és 45 perc ug-
 rott fel rá.

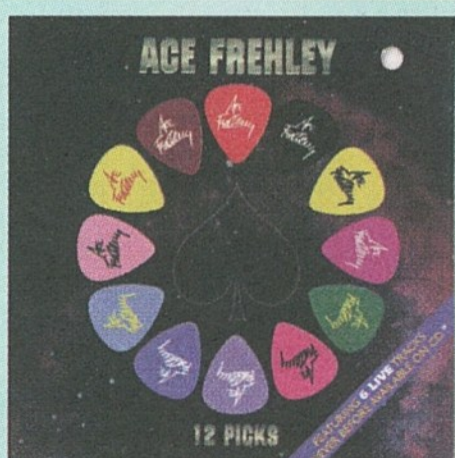
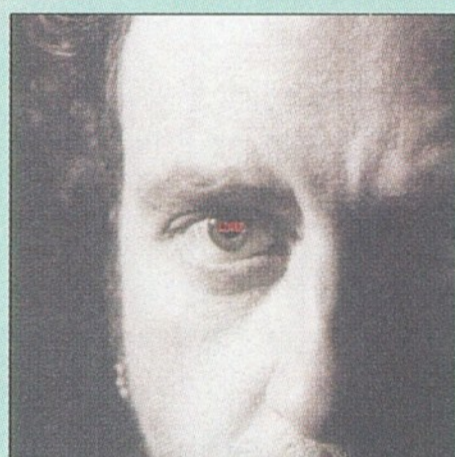
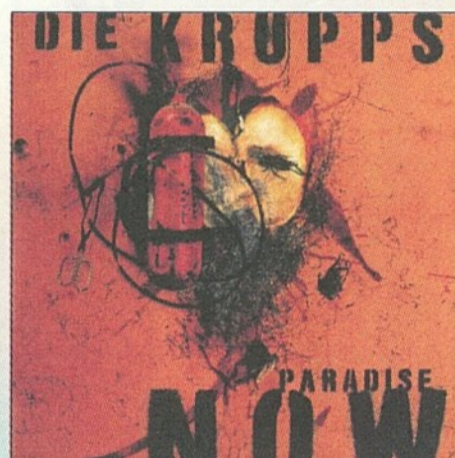
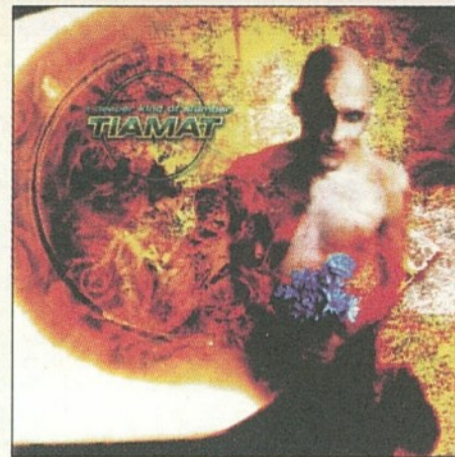
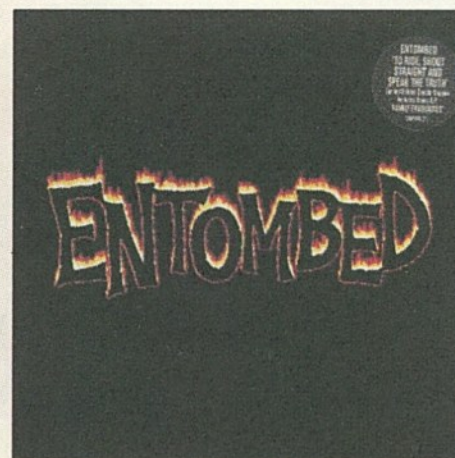
A film forog tovább... Va-
 lóban: úgy tűnik, ismét kö-
 zös hajóba szállnak az **Első
 Emelet** tagjai. A nyolcvanas
 évek legnépszerűbb popcsa-
 pata szeptemberben, a BS-
 ben újabb nagy alakításra
 készül (ld.: CD!). A folytatás?
 Ki tudja... Addig is itt egy
 válogatás az Emelet legjobb
 17 dalával.

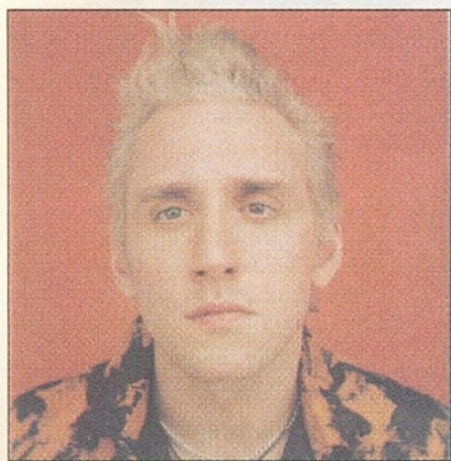
Joey Tempest hajából úgy
 tűnik, végleg kifutott a dau-
 er, és a hard rockot is a mo-
 solyalbum mélyére süllyesz-
 tette. Legújabb szólólemeze,
 az **Azalea Place**, a kísérletező
 kedvvel átítatott, lecsupaszi-
 tott, modern rockról szól.
 Lendületes unplugged
 feeling, elektronikus röffe-
 nések, szép vokálok. Erős
 anyag.

Nehézsúlyban a hónap ab-
 szolút bajnoka az **Entombed**.
 A kétlemezes digipack első
 diszkjén a svéd arcok leg-
 újabb csapása, **To Ride
 Straight And Speak The
 Thruth** terpeszkedik: ólom-
 monolitiként görgő tonnázá-
 sok, ordító ének és modern
 hangzás. A bónusz maxin, a
 Family Favourites-en egy
 Venom, egy MC5, egy King
 Crimson és egy Black Sabbath
 nóta hallható á' la Entombed.

Másik svéd vendégünk, a
Tiamat is nagyot dobott. Az
A Deeper Kind Of Slumber jó-
 val elborultabb, ködösebb
 muzikális mélységekben ka-
 landozik, mint azt elődje, a
 nem kis sikert aratott
 Wildhoney tette. A death
 metaltól totálisan elfordult
 a csapat, mindent elsöpörni
 látszik az elektronikus dark.
 Melankolikus dallamok, né-
 mi ipar, némi kelet. Szénné
 torzított gitárok, nyugodja-
 tok békében!

Homlokegyenest ellenkező
 irányba lépked **Die Krupps**
 nevű elektro-metal horda.
 Bár a dobgépek maradtak, de
 az eddig statisztaszerepre





kárhozottatott, metallicás gitárok jóval több teret kaptak a *Paradise Now-on*. Még mielőtt a technópártiak befalcolnának, megnyugtatóan közlöm: pukkanásig van tömve szintikkel és samplerekkel az anyag.

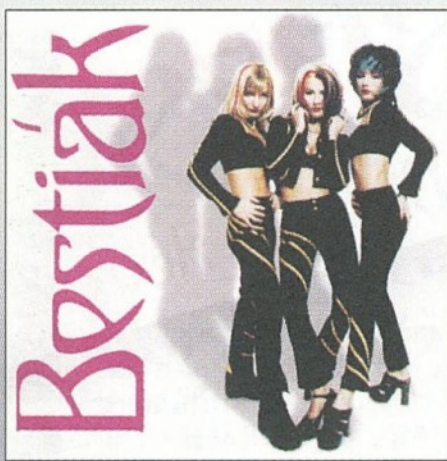
A rockzene legvirgább gitárszólólistái visszaszerezni szándékoznak a műfaj régi csillogását. A jelenleg is a világot járó sztárproject neve: **63**. A trió tagjai: **Joe Satriani, Eric Johnson és Steve Vai**. Nem semmi társaság! Ha még nincs gitárod, ezek után tuti veszel, ha van, tuti eladod.

Még egy legendás húrnyűvő: **Steve Lukather** (Luke). A Toto-gitáros szólóalbuma egyenest a napfényes Californiába repít. Hangulatos dalok, káprázatos szólók és remek hangszerelés. Hiába próbálják meg egyesek lecsócsálnak beállítani a tradicionális rock csontvázát, az igényes muzsikák hívei újra és újra csemegézhetnek rajta.

És még mindig a hathúros bűvölete: **Ace Frehley**. Az ex-Kiss-es gitárbandita a nyolcvanas évekbeli sikereiből válogat a *12 Picks* című albumon, amelyen hat eddig kiadatlan koncertfelvétel is helyet kapott.

Heveny sikergyánú tüneteit produkálta a **Savage Garden**. A pop és a rock határán egyensúlyozó duó dalai karakteresek, refrénei fogósak. U2-s és Simple Minds-os ízek keverednek a funkyval, az alterrockkal és a slágerpoppal. Ez redfordulós anyag.

0141 632 6326 az új **G.U.N.** lemez száma (cime?). Szintén



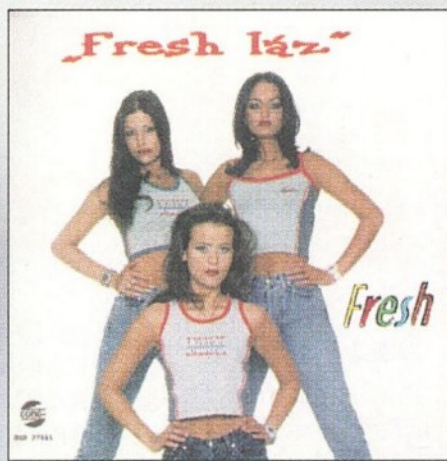
modern rockot nyomnak a fiúk, csak jóval szürkébben. Sűrű elektronikus színezések, darkos és Bon Jovi-s énektémák ékesítik az ötletileg kiherélt albumot. Nem ugrottam triplaszaltót tőle – ezt üzenem a fenti számra.

Na, jöjjenek a csajok! A **Bestiák** (Bee, Honey, Bedy) hol technósan, hol a hetvenes évek stílusában igyekeznek ránk ijeszteni. A lányok aranyosak, az interjúkban jó fejek és az imédzs is kellőképpen bestiális. A zene azonban tucatgeil hungarodance, közhelyfesztivál-küldönnyes szövegekkel.

A **Fresh**-lányok (Barbara, Virág, Asmaret) nem kicsit dekoratívok, és a „*Fresh láz*” című album is kellemes. Technós, funkys, diszkós alapok, őszinte témák, laza dumák – de kissé palléroztatlan hangok. A lemez zenei atyja az ex-bonanzás Hauber Zsolt.

A **Baby Sisters** névre hallgató formációban dalolnak a legprofibb pacsirták (Évi, Klári, Gabi), és eddig úgy tűnik, az ő szekerük fut a legjobban. A Jó estét nyár, jó estét szerelem nótái kidolgozottak, gyakran funkysak, „emeletesek” [apu: Berkes Gabi]. A szövegek is jól ráéreznek a tinilélekre. Nekem ők jöttek be a legjobban.

Itt a múlt hónapban beigért **Blümchen** album. A germán rave tinivadóca nagyjából az előző lemezét, a dallamos-agresszív Hertzfrequenz-et ismételte meg. Ez – a stílus töretlen népszerűségét tekintve – a kiskorú énekesnőnek újabb világsikereket, a



révereknek további leadott kilókat jelent.

Na, ez az a muzsika, amelyet hallgatva a kellő mértékben be nem tépett diszkóvendégek kínos pedantériával betartják az anyázás-idegroham-apátia-kóma protokollt. A magyar techno-house élvonala egy albumon! A válogatás **Dee Zone Traxx** néven jelent meg, és éppúgy hallhatunk rajta ötletes munkákat, mint erőtlen szárnypróbálgatásokat.

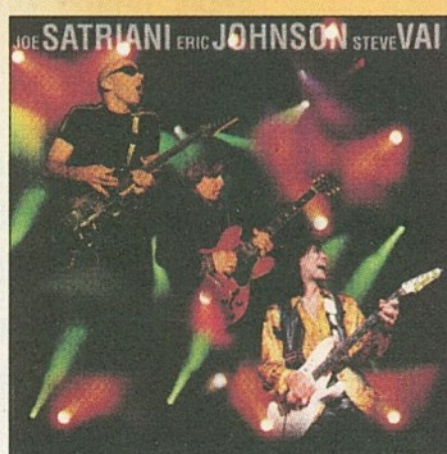
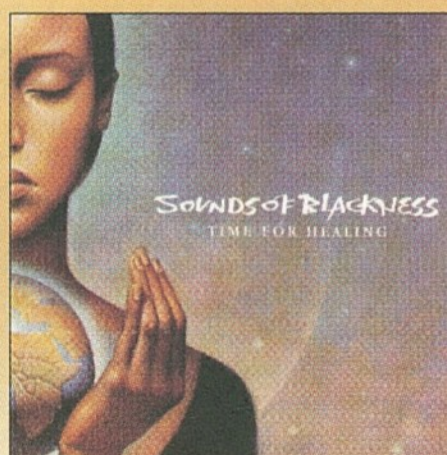
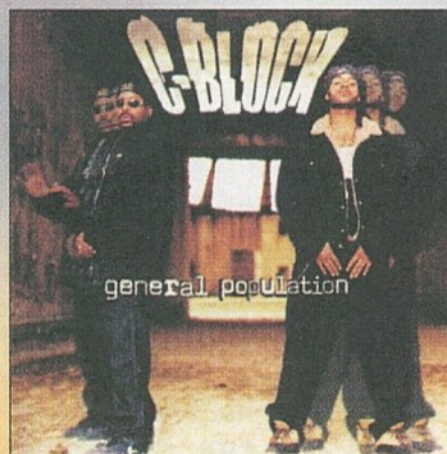
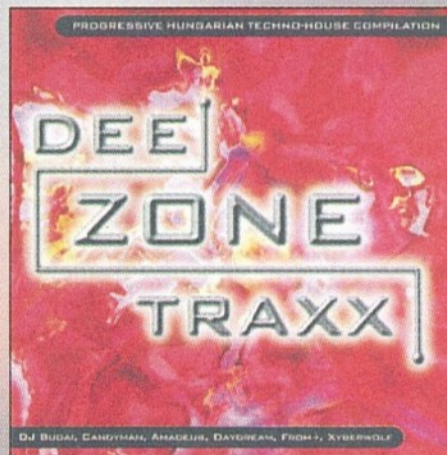
Világszerte egyre növekvő népszerűséget tudhat magának a két fekete zenész alkotta **E-Block**. Igényes, populáris rapet nyomtatnak a srácok, azaz: kemény, gettós „nigga-dumák”, nuku napfény-kissziget, álmohajó. Ugyanakkor dúdolható dallamok, popos női vokálkórusok, egy kis drum'n'bass és némi real raphez méltatlan technózás.

Egy tizenegy tagú zenekar tizennyolc énekessel. A monumentális vállalkozás neve **Sounds Of Blackness**. Zenéjükben a legkülönfélébb fekete gyökerű zenéket ötvözik: soul, gospel, jazz-blues, disco-funky, himnuszok, afro ritmusok, ami kell. Ezek közül a vokális soul dominál a legjobban a félelmetesen profi és hihetetlenül változatos Time For Healing albumon.

Találkozunk a szigeten, addig is nyomulj tovább a CD irányába!

Godzilla

[godzilla@idg.hu]



POLYGRAM JÁTÉK!

E havi kérdésünk helyes megválaszolói 1db Jon Bon Jovi: Destination Anywhere CD-t és 2 kazettát nyerhetnek.

Hányadik szóló lemeze jelent meg Jon Bon Jovi-nak?

Címünk: PC-X magazin 1537, Budapest, Pf. 386.
Válaszod legkésőbb július utolsó napjáig add postára!

Beavis and Butt-head Do America

Beavis és Butt-head lennyomja Amerikát

„Ööö... Hhhöhö, höhö... This' gonna be cool...” Na ne mondd, hogy nem láttad még Beavist és Butt-headet az MTV-n! Két kis barátunk káprázatos agyatlanságról tesz tanúbizonyságot percről-percre – most itt esetlenkednek csenevész testükkel a mozivászonon is. Farkalatos, akarom mondani sarkalatos problémájuk most is az, hogy miként újítsanak be végre egy chick-et!

Mike Judge még évekkel ezelőtt találta ki a figurákat – állítólag gimis osztálytársáról figurázta Butt-headet –, a legelső B&B rajzfilm a Frog-Baseball volt (a békákkal való bulizás ment az MTV is... That was cool...). A Music Television látott fantáziát a két idióta figurában, s rendszeresen, sorozat formájában kezdte leadni. Eddig összesen 180 (!) különböző rész készült. Lehet szeretni ezeket a „szörnyetegeket”, lehet utálni, tény, hogy a számítógépes társaságok jellegzetes szavajárása is a „Hhhöhö, this sux...” lett – hogy csak Newlocal kedvenc mondását említsem.

Na, szóval a film. Nézd meg, mert ha bírtad a kis fazonokat, rád fér egy kis nyári kikapcsolódás. A sztori szerint lenyúlják a srácok tévéjét (ez tényleg várható volt, s mint Mike Judge is mondja: „...ez a lehető legrosszabb, ami velük történhet, úgyhogy ezt meghagytuk a mozifilm kiindulópontjának...”). Néhány apróbb bénázás után véletlenül megbízzák őket, hogy „nyomjanak le egy tyúkot”. Ezt persze a hormontúltengésben szenvedő idioták félreértik, s nekivágnak repülővel, hogy „bezsákoljanak” a csajnak. Jön Las Vegas, újabb fatális zűrök, bevágódik az

FBI, majd mikor B&B már egészen a közelébe jut a hatalmas didkóknak, az továbbküldi őket Washintonba. El lehet képzelni, mit művelnek a Fehér Házban...

Hál' istennek a UIP Dunafilm volt oly kegyes hozzánk, hogy nem szinkronizálta a filmet (szinte lehetlenség is lett volna), így eredeti „Shut up, Beavis!”-ekkel találkozhatasz – a feliratozás is egész jó lett, bár kevésbé szókimondó, mint a nyers duma. Várható július 10-étől.

Mr. Chaos



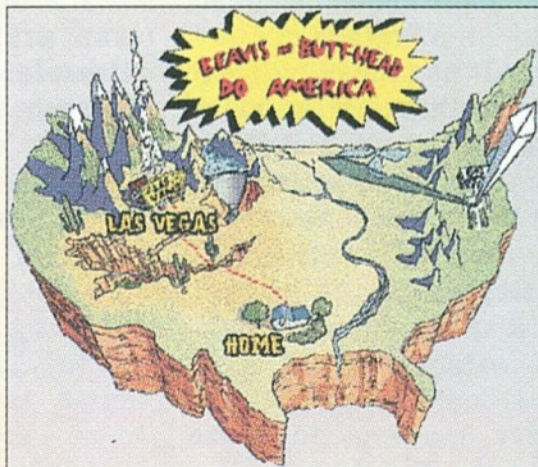
INTERCOM JÁTÉK!

A következő kérdésre helyes megfejtést beküldők között 5 darab „Két tusz között” plakátot sorsolunk ki! Nevez meg három Eddie Murphy filmet, amelyben zsarut alakít!

Batman és Robin

InterCom

Batman (Stonze Clooney) sosem élhet nyugodt életet, sőt legkedvesebb barátja, Robin (Chris O'Donnell) sem az „él, mint Marci Hevesen” mondásról híresült el. Aztán a szerelem is furcsa egy dolog, főleg ha Batgirl (Alicia Silverstone) személyesíti meg. Ha még mindig unalmas lenne életük, akkor jönnek a gonoszok, akik Batman-re, ismerőseire és az ártatlan emberekre vadásznak. Tipikusan ilyen Freeze (Arnold Schwarzenegger), a fagyasztó-ember, és Poison Ivy (Uma Thurman) az elégedetlen, mérgező nőszemély.

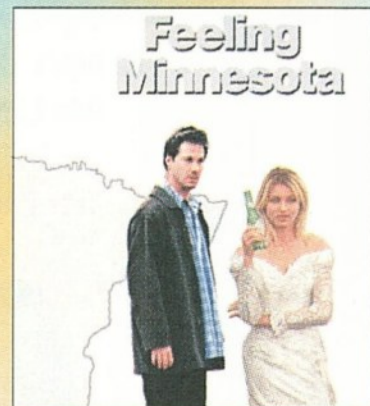


Féktelen Minnesota

Flamex

Danny DeVito bemutatja nekünk, milyen nyakatekert és szomorú is lehet egy kis közösség élete Minnesotában, főleg ha ez a közösség nem éppen hétköznapi emberekből áll. Sam (Vincent d'Onofrio) könyvelő egy sztriptíz bárban, ahol narkós pénzt is kezelnek, és a bevétel egy részét a saját zsebébe tünteti el. Freddie (Cameron Diaz) egy helyi maffiózót szabadított meg elég sok suskától, abban a reményben, hogy Las Vegasban boldog életet kezdhet táncosnőként, ezért aztán arra kényszerítik, hogy hozzámenjen Samhez. A boldogtalan menyasszonyt csak az esküvőre érkező, Sam kétes hírű – többszörösen büntetett – testvére, Jjaks (Keanu Reeves) dobja fel, majd a fürdőszobában pedig a ruháit dobja el, azt remélve, hogy Jjaks-el együtt lelépnek a pénzzel Vegasba. Csak az a baj, hogy ezt egy kicsit megnehezíti Sam és a korrupzt zsaruvaverja, valamint a sztriptíz bár tulajosa, aki rájön, hogy Sam lopott tőle. Az események egy szakadt motelben fokozódnak. Sam féltékenységből lelövi Freddie-t és rákenni testvérére, a motel tulajosa mindent látott, persze zsarolni kezd, és egyre több a korrupzt zsarumindenütt, és végül, ha a hulla is feltámad igazi kavalkád alakul ki...

Newlocal



BEAVIS & BUTT-HEAD JÁTÉK!

Ha tudod, milyen feliratú pólót visel Beavis és melyet Butt-head, te is nyerhetsz egyet!

A UIP Dunafilm ajándékai között vár még 10 kitűző és 10 plakát is!

Címünk: PC-X Magazin, 1537, Budapest. Pf. 386.

Megfejtésedet július utolsó napjáig add postára!

Video CD

Hölgyeim és Uraim! Rossz hírem van! Ismét „beönzöttem” és csupa olyan Video CD-t cipeltem magammal ezekre az oldalakra, amelyek valamilyen oknál fogva kedvesek nekem.

Apocalypse Now (Apokalipszis most) – döbbenetes film a háború örületéről. A történet egész egyszerűen hangzik: Willard hadnagyot megbízzák, hogy keressen meg egy renegát, előretolt katonai megfigyelőpontot, és végezzen a rangidős parancsnokkal, Kurtz őrnaggyal. Hogy mégis mitől válik a film minden idők egyik legerőteljesebb mozijává? Csak néhány név: Marlon Brando, Robert Duvall, Martin Sheen, Dennis Hopper, de ha jól figyelünk, felfedezhetjük Harrison Ford-ot is, de ne felejtsük Francis Coppola fantasztikus rendezését, az operatőri munkát, a film hangját, amely az elsők között épít kifejezetten a sztereo hangzásra (a hang és az operatőri munka Oscar-t is nyert), a film zenéjét, ami olyan előadók munkája, mint a Doors, Rolling Stones. Nem egy könnyen emészthe-

tő film, de kár kihagyni. 147 perces hossza miatt három korongon kapott helyet. (VCD)

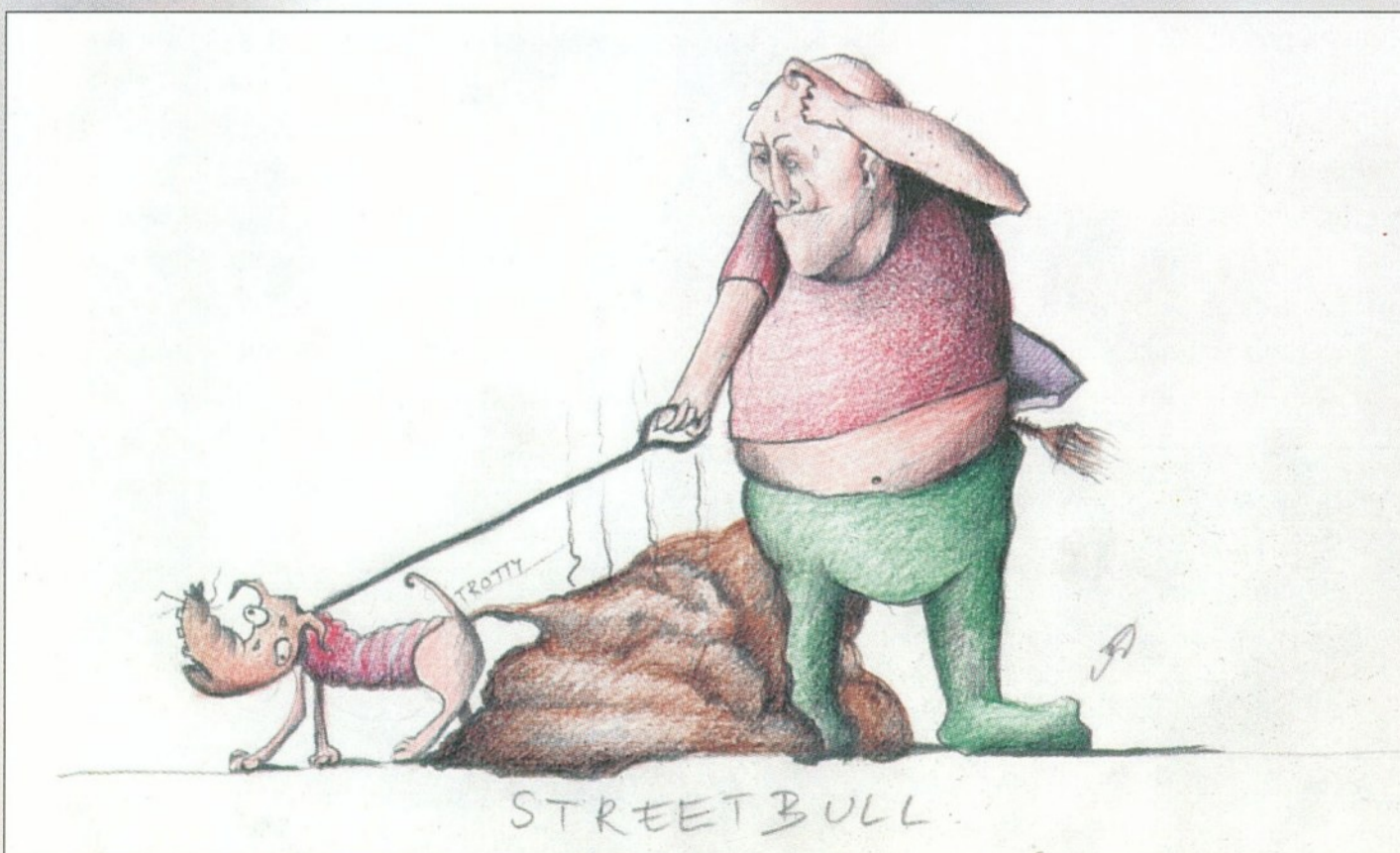
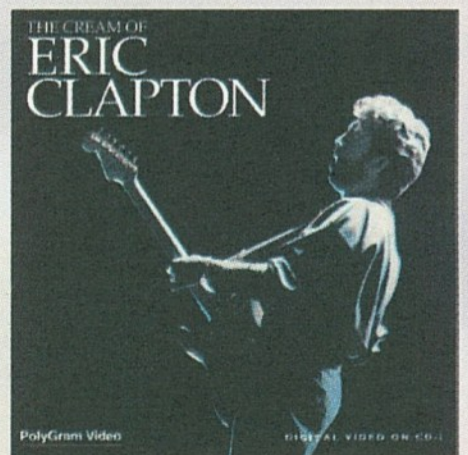
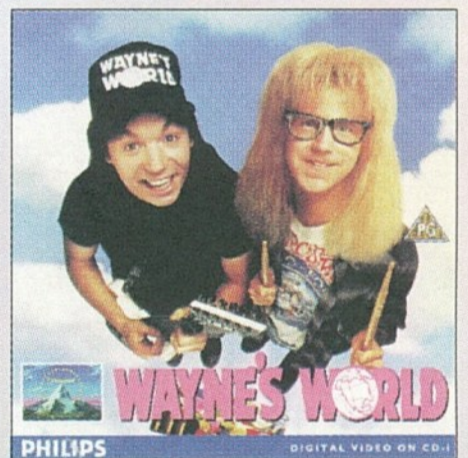
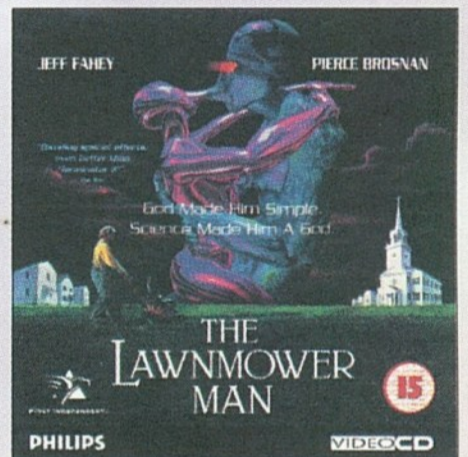
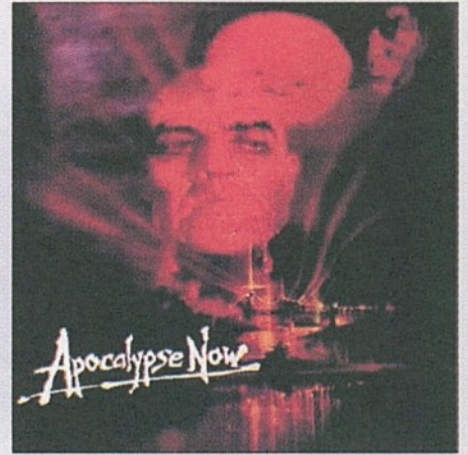
The Lawnmower Man (A Fűnyíró Ember) már közel sem ilyen fajsúlyos mozi. A történet és a megvalósítás – ha lehet – abszolút hollywoodi, teljességgel számítástechnikai analfabétának néz a rendező. Dr. Angelo „computer tudós”, a pincéjében olyan virtual reality vasat tart, amittől minden jóérzésű PC-snek összefut a nyál a szájában. Tudósunk ezt a cájgot arra használja fel, hogy a pázsitját rendben tartó, kissé ütődött kertész srác agykapacitását 400%-kal megnövelje (mire nem jó a 3D Tetris!?). Lúke sztori, de a filmben olyan számítógépes animációk láthatók, hogy csak pusztán már ezért érdemes megnézni. A barátnőnknek meg ott van a Dr. Angelo-t alakító Pierce Brosnan, vagy a felsőtestét villogtató fűnyíró-tologató Jeff Fahey. (VCD)

Érdekes, de a következő film második részéről már néhány számmal ezelőtt írtunk, de csak most került a

kezembe az első rész. **Wayne's World** (Wayne Világ), igazi blóddli. Sok humorral, még több csinos lánnyal, sok rockzenével. Egy percét sem szabad komolyan venni, amolyan hátradőlős röhögni való. A két főszereplő Mike Meyers, és Dana Carvey nem valószínű, hogy olyan mozi-ban is viszontlátható lesz, aminek a címe nem „Wayne”-nel kezdődik, de remélhetőleg Tia Carrere és Donna Dixon annál inkább. (CD-i)

Már regéltem arról, hogy ha lehet, távol tartom magam a zenés videóktól, de most megint találtam valamit, ami igencsak kedvemre való. A „**The Cream of Eric Clapton**” Mr. Slowhand slágerének gyűjteménye, időben igen tág határok között mozogva. Találunk rajta fekete-fehér telerecording-ról átmásolt stúdiófelvételtől kezdve a Live Aid koncertről származó TV felvételig mindent. Néhány dalcím a korongról: Layla, Knockin' on heaven's door, Cocaine, I shot a sheriff, Wonderful tonight. (CD-i)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).
Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Demók, intrók,
partykM
VÍZÉLY

Scene

Demo Zóna

Ismét eltelt egy hónap, a Demozóna újra jelentkezik friss anyagokkal, amik megmutatják, hogy valójában mire is képes az a kis processzor. A CD-n természetesen most is megtalálhatók az itt tárgyalt demók, miként a cikk folytatása is! Csapjunk a lovak közé!

Stasis by Analogue

code: Simm, Spoetnik
graphics: Mirage, JTM
music: Metal

Ez a demó érte el a második helyezést az ideai X97-en Hollandiában. A demó első fele nem túl eredeti. A szokásos texturemap és Phong rutinok dolgoznak, amikkel már a leggyengébb demókban is találkozhatunk. A második fele viszont kód szempontjából is fantasztikus. Zenéje sokkal jobb, mint amit manapság hallhatunk, ráadásul grafikailag is kiváló. Ez persze nem csoda, hiszen a demó művészeti részéért (grafika és zene) olyan régi motorosok felelnek, mint Metal, Mirage és JTM. Ők C64-en a legjobbak között voltak. Az elején egy texturemapped alagútban egy fényforrás köröz és nagy textúrázott fogaskerekek pörögnek. Erre íródik ki a csapat neve (Analogue) és a demó címe (Stasis). Ezután egy nagy kép scrolloz le, amin két északi típusú hölgy szereti egymást. Behullámoznak a képernyőre a készítőik nevei, és az, hogy ki miért felelős. A következő részben egy széles texturemapped helyen (padló és plafon) száguld a kamera, ahol megtekinthetjük az üdvözletet. Ezután egy texturemapped, metal árnyékolt kőkulcs pörög a képernyő közepén. A következő részben ismét egy rajzolt nőt látha-

tunk, mellette különböző színek hullámszerűen.

Ezután kezd a demó beindulni. Először egy egyszerű objectet látunk pörögni, aztán a kamera egyre többet mutat. Kiderül, hogy az object egy hatalmas ház tetején van. Mellette több másik ház is található, körülöttük hegyek és völgyek. A tájon átfolyik egy folyó és átível rajta egy híd. Ez a táj nagyon sok oldalból áll és természetesen textúrázott. Egy alagútból kijön két texturemapped úrhajó, és végigszáguld a tájon. A gépek egymást előzgetik. Ez egy nagyon jó effekt, nagyjából úgy néz ki, mint a Slipstream, csak sokkal jobb. Ezután jön a demó legjobb képe. Egy fehér ruhás nőt ábrázol kőkulccsal a nyakában. (Ennek itt lenne a helye, de nem sikerült kilopnom.) A demó vége igazán igénybe veszi a processzort. Az egyik úrhajó egy szikla tetején parkol. A lány, aki a gépet vezette egy kőn üldögél, sisakja egy másik kőn pihen. Felkel és odamegy egy kőhöz. A mozgása nagyon jól kidolgozott. Felvesz egy kulcsot és behelyezi egy zárba. Ezzel kiszabadítja a demó elejéről ismerős fogaskereket a hegy gyomrából. A fogaskerekek pörögnek és alakzatba rendeződnek. A demó végén még egy kép látható valószínűleg, de nálam csak a teteje látszott, így nem tudom, hogy mit ábrázol.

Claudia by Deathstar

code: CdS, FrOYd, pix
graphics: FrOYd, Asavaris
music: Ez, FrOYd


Ez az olasz demó nyerte a Mekka 97 partyt, fölényesen. Több mint kétszer annyi pontot kaptak, mint a második helyezett. Egy HI-COLOR 3D engine-re épül. A



motor szinte mindenre képes, amit eddig demókban és játékokban láttunk. Az egyik legerősebb 3D engine, amit eddig írtak, de gyors gép is kell hozzá, hogy jól fusson. Címének egyébként semmi köze Claudia Schiffer-hez, mint ahogy azt sokan gondolnák.

Eleje erősen filmszerű. Egy emelvényen DS-Deathstar logó áll (metal árnyékolt), és két reflektor világítja meg az egészet. Az emelvény felett látszik a nap, ami Lens Flare effekttel törik meg a kamera lencséjén. A kamera ezután megmutatja, hogy még mi van a helyszínen. Az emelvény egy völgyben van, amit hegyek vesznek körül, valamint egy római stílusú épület és egy dárdát tartó szobor is látható. A szobor hirtelen feléled és elhajtja a dárdáját, ami átrepül a téren és belefúródik az épület homlokzatán látható domborműbe. (Ez valószínűleg Julis Caesar-t ábrázolja, bár még soha nem találkoztam vele. :)) Megnézhetjük nagyobb méretben is a domborművet és a Claudia logót. Ezután egy rot-zoomer háttér előtt megtekinthetjük a készítőket. Képük és nevük egy-egy kockára van kifeszítve az pedig, hogy mit csináltak, egy-egy gömbre. A kockák és gömbök forognak és metal árnyékolt csövekkel vannak összekötve. (A készítőik mind bőrdzsekiket és nap-szemüveget viselnek.)

Folytatás a CD-n, ahol még egy halom demót ismertetek...

 Credo <credo@bigfoot.com>
www.geocities.com/siliconvalley/vista/9620



Imperium Galactica

ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!

MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!

GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?

MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:

IBM PC, **486DX4-100**, **MS-DOS 5.0**,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS
ULTRASOUND (VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA,
EGÉR.

Imperium Galactica

HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.



Imperium Galactica



M VÍZÉLY DR. TRACKER

AudioSim

Üdv mindenkinek! Ismét kezdődhet a tombolás a számítógépek mögött! Ezúttal sem tracker, sem player, sőt még Technomaker sem lesz. Most egy kicsit komolyabb jön, mégpedig az AudioSim. Ez a magyar szoftver biztos sok órált percet fog hozni az életetekbe...WOW!

Kissé ijedten mered az ember az AudioSim főképernyőjére, amikor először elindítja, kb. úgy, mint régebben a Fasttrackerre: „én ezt sohasem fogom megtanulni“. Azt is meg lehetett, ezt viszont meg KELL tanulni. Az egyik legnagyobb

Nos, akkor ismét belevágok. A CD mellékletünkön is található demo verzió kissé lecsökkenti a program élvezetét, de ha elolvassátok a mellékelt doksikat, akkor megtudhatjátok az árát, és a címet is, ahonnan megrendelhetitek. Megéri, mert baromi olcsó, és a jó kis zenélgetésekhez nélkülözhetetlen. A program nagyon rövid, nem kell hozzá erőmű sem, mert az igényei minimálisak. Az egyedüli, amiért kiabál, az az egér. Nézzük akkor szépen végig a képernyőt! Lent a bal alsó sarokban található egy szám, mellette egy névvel. Közvetlenül indítás után 39 hangszert találunk, ha bal, illetve a jobb egérgombokkal a számra kliccelünk (egyszerre 99 hangot képes tárolni bankonként). A billentyűzetkiosztás valamelyest hasonló a trackerekhez, csak itt a C hang az A betűnél van, és egyszerre csak egy oktáv áll a rendelkezésünkre (a többit megtaláljuk az 1-9 billentyűkön). Az első ablak legyen mondjuk az Arpeggiator.

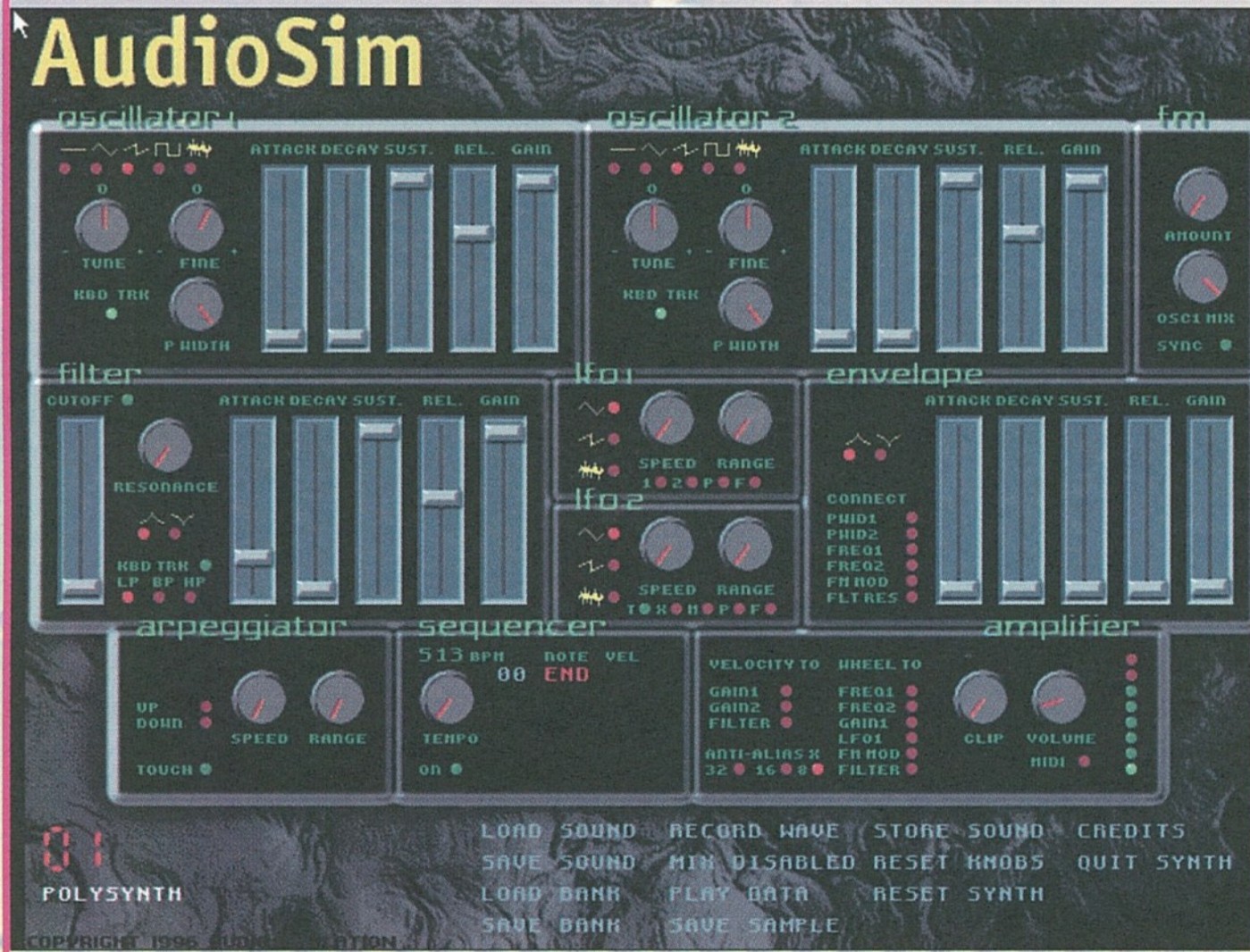
Az Arpeggiator csak akkor működik, amikor a Sequencer ki van kapcsolva. Ennek a kezelése szinte teljesen megegyezik a trackerekével, mintha csak egy pattern editorban volnánk. És végül is ott is vagyunk, hiszen amit itt készíthetünk, azt is patternnek hívják. Sorokat beszúrni az Inserttel, törölni a Delete-tel lehet (F1=Play, F2=Stop). Sajnos a program kisebb-nagyobb hibái közé tartozik, hogy itt elég gyakran hangosan csipog a PC Speaker, néha lefagy, és ilyenkor csak a reset segíthet. Cut-ot letenni a „<„ és „>” jelekkel lehet, ami a legutoljára beírt hang végét jelenti. Innen Escape-pel léphetünk ki. A Tempo-t is itt állíthatjuk, lejátszani pedig az oktáv bármelyik hangját nyomva tartva lehet. Az alaphangok többségéhez már van írva sequence, amit természetesen meg lehet változtatni, és az alul szereplő

menüben el is lehet menteni a Store Sounddal, file-ba a Save Sounddal, az egész bank elmentése pedig Save Bank néven szerepel. A visszatöltés természetesen a Load Bank/ Sounddal történik.

Bármelyik hangot megváltoztathatjuk, és el is menthetjük, de új hangokat is létrehozhatunk. Ahhoz, hogy minden paramétert nullára állítsunk, a Reset Knobsra kell kattintanunk. Ekkor egy sima sípoló hangot kapunk. Ennek a variálásához rendelkezésünkre áll a két oszcillátor, melyek a képernyő felső részén helyezkednek el, továbbá két LFO (Low Frequency Oscillator), egy Filter, és egy plusz Envelope. Lehetőség nyílik MIDI billentyűzet csatlakoztatására is, amit sajnos nem tudtam kipróbálni, de arra rájöttem, hogy a billenésérzékenységhez (Velocity) és a modulátorokhoz hozzá lehet rendelni az egyes funkciókat az Amplifier

ablakban. Ugyanitt állíthatjuk az egyes hangszereknek a hangerejét is.

Mindkét oszcillátornál kiválaszthatjuk a hanghullám formáját, ami lehet: normál, háromszög, fűrészfog, négyzet vagy zaj. Variálhatunk az ADSR-rel (Attack, Decay, Sustain, Release) is. Az Attackkel azt változtathatjuk, hogy a hang a billentyű le-



évezet, amikor csutkára nyomod az erősítőt, és elmondhatod: „ezt a hangot én csináltam“. Aztán mindenki megdicsér, hogy jól van, ügyes vagy, csak így tovább. Persze nemcsak ez a fontos, hanem az is, hogy mindenki jól érezze magát, és bulizzon!

Ez egy olyan segédeszköz, ami a mai korszerű szintetizátorokon is megtalálható. Működése nagyon egyszerű, a lényeg az, hogy a megadott irányban (Up, Down, vagy mindkettő) és hangtartományban (Range) a program hangokat játszik magától. A hangok egymás utáni sebességét a Speed-del állíthatjuk. A Touch lényegében csak arra szolgál, hogy az előállított hangot mindig az elejétől játssza le.

nyomása után mennyivel szólaljon meg. A Decay a hang felfutását, a Sustain a kitartását (azt az időt, amíg nyomva tartjuk), a Release pedig az elengedés utáni részét jelenti. Ez a négy alkotja az envelope burkológörbét, amihez az Envelope szekcióban rendelhetünk különböző effekteket (de egyszerre csak egyet!).

A technosok (köztük én is) biztosan beindulnak a Filterre, mert a Cutoffot bekapcsolva és állítgatva csodás hangokat szedhetünk ki ebből a rövidcske programból. Ilyenkor a Gain és a Cutoff össze vannak rendelve. Sok magyarázatot nem tudok fűzni a Resonance-hoz, vagy az alatta található három másik kapcsolóhoz (LP, BP, HP), mert ezeket csak akkor érti meg az ember, ha kipróbálja őket.

Az LFO1 és az LFO2 is idézi a régi analóg szintetizátorok hangvilágát (például a régi közismert Roland TB303-ét). A két alacsony-frekvenciájú oszcillátornak csak annyit kell

megadni, mint az Arpeggiator-nak (Range, Speed), és máris elváltoztatják az eddig kreált hangszerünket. Szerencsére ez a stílus most igazán aktuális, úgy hogy ez most éppen kapóra jött nekem, és gondolom, nektek is, hiszen a kész mintákat a Record Wave-vel fel lehet

a következő hangszerre. Itt ismét Record Wave, és így tovább a többi hangnál is. A végeredményt a Play Data-val hallgathatjuk meg, és a Save Sample-lel menthetjük el. Ez egyébként 44 KHz, 16 bit, mono minőség, ami azt hiszem, nem rossz teljesítmény.

Kiseb hibák azért csúsztak a programba. Korábban már egyszer említettem a lefagyásokat, meg aztán néhanapján az a felirat jelent meg indításkor, hogy nincs elég memória. Ez az utóbbi csak azért furcsa, mert minden alkalommal ugyanúgy indítottam a gépet. Az FM ablakról is azért nem írtam, mert az Osc1 Mix felirattal jelzett gomb nem egészen úgy működött, ahogyan kéne. Akárhogy is tekergettem, semmi sem változott az Oscillator 1-gyel kapcsolatban. Volt olyan is, hogy beléptem, és kissé eldeformálódtak a dolgok, aztán újra, és akkor már minden rendben volt.

Összességében viszont nagy dicséretet érdemel az AudioSim, hogy egy ilyen jó kis programot írt nekünk. Ezért ajánlom mindenkinek, aki akár amatőr, akár profi módon zenél, hiszen kiegészítő segédeszköznek remekül használható. Most sajnos búcsúznom kell, de szeptemberben ismét találkozunk. A CD-n, mint már említettük, találtok egy AudioSim demót, amin halálra élvezkedhettek magatokat. És tudjátok a jelszót: Ravers unite!

Skywalker



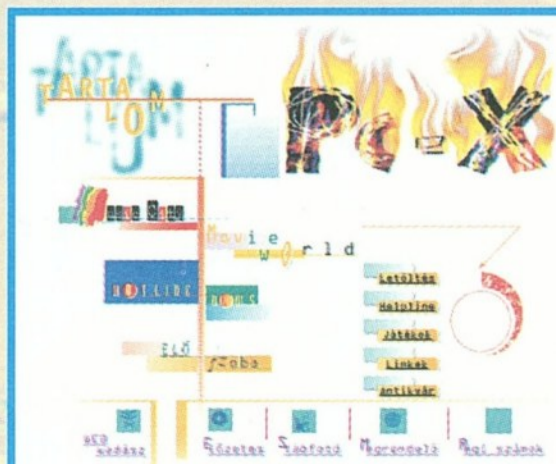
venni, és a Save Sample-lel el is lehet menteni .WAV, .RAW, vagy .IFF formátumban. Ezeket a trackereknél és a samplereknél is tudjátok hasznosítani.

A végére hagytam a legjobbat. A menüben szerepel egy Mix Disabled felirat. Ezzel a funkcióval komplett loopokat készíthetünk, és akinek van türelme hozzá, egész számokat is. A teendő csak annyi, hogy nem árt, ha az összemixelendő hangok sequence-ének tempóját, hosszát ugyanakkorára állítjuk, különben csak nagy zűrzavar keletkezik. A patternek végén Stopnak kell lennie, különben nem fog működni a dolog (space-szel lehet átváltani). Ha ezek készen vannak, akkor az első hangot vegyük fel Mix Disabled módban (Record Wave), úgy, hogy nyomva tartjuk a billentyűt addig, amíg le nem megy a pattern hossza. Ezután kapcsoljunk át Mix Enabled módra, és lépünk át

Video CD-lemezek

- Indul a bakterház
- A nagy hohoho horgász
- Hamis a baba
- Decameron
- Gálvölgyi show
- Charlie
- Ludas Matyi
- Vuk
- A tanú
- Megint tanú
- Pogány madonna
- István a király
- Macskafogó
- Te rongyos élet
- A tizedes meg a többiek
- Csak semmi pánik

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



**WEB
CÍMÜNK:**
WWW.IDG.HU/PCX
**E-MAIL
CÍMÜNK:**
PC-X@IDG.HU

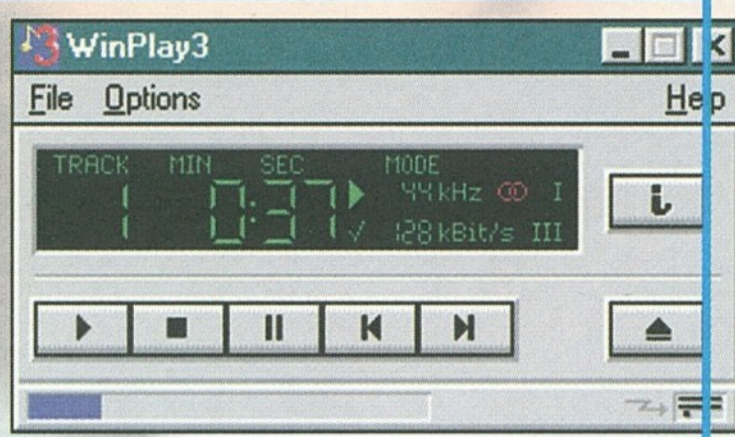
M VÍZÉLY VÍZÉLY

Mpeg Player

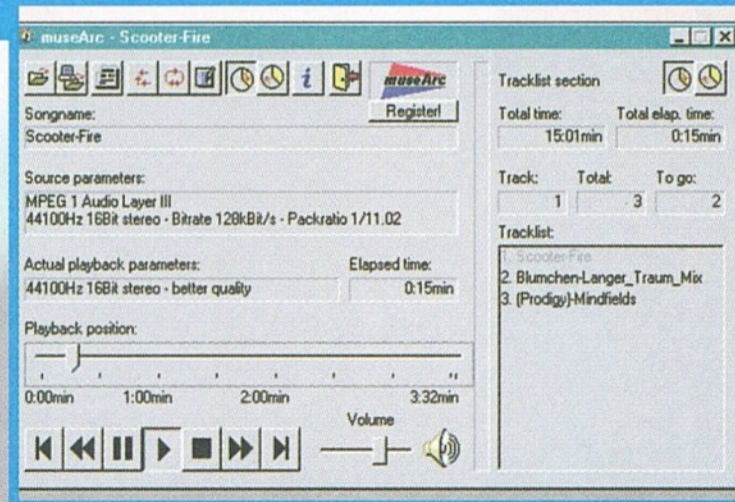
MP3

Amióta beindult PC-n az „empegezés”, mi is teljesen ráizgultunk. Írtunk is már az Mpeg III Layer 2 tömörítésről, mostanra pedig már annyi programmal tudsz efféle zenéket hallgatni, hogy adunk egy kis áttekintést.

A programok többségére igaz, hogy képesek lejátszani a régebbi, MP2 kiterjesztésű állományokat. Ma azonban már nem használatosak, az MP3 dúl mindenütt, hiszen sokkal jobb minőségű tömörítést használ. A pontos működési elvről nem kívánok szót ejteni, annyira nem is vagyok vele tisztában, hisz nem is ez az érdekes: olyan új audio (és video) formátumot teremtett, amely az otthoni felhasználó számára végtelenül olcsó és kényelmes. Csak egy apró számítás: egy átlagos audio CD-n 50-70 percnyi hanganyag, 10-15 szám található, ennyi fér el a 650 megabájtton 16 biten, 44 kilohertzen, sztereóban. MP3 formátumban mintegy 150 számnak akad hely, ez sacc/kábé 10 órára elég. Persze, ahogy Freddy Krueger mondta a Rémálomban: No Pan, No Gain, azaz fájdalom nélkül nincs nyereség. A tömörítési eljárás során elvesznek adatok, Newlocal mérései szerint kábé 14,000 hertz felett „lenyesődnek” a magasabb hangok. Előfordulhat, hogy fémesen csengenek a dalok, picit tompábbak lesznek a tiszta zörejek – arra azonban, hogy „archiváld” a zenéidet (értsd: a haverod CD-jét begrabbeled, bekódolod MP3-ba, majd feliratod CD-re), tökéletesen megfelelő. Háttérzenének munka vagy olvasás közben 100 százalékig alkalmas, avatatlan fül egy átlagos HI-FI berendezésen nem észleli a különbséget. Okvetlen szót kell ejteni arról, hogy milyen hardware szükséges



az mpeg zenék lejátszására. Nem kell semmiféle kiegészítő kártya, software-ből működik az egész, ám épp ezért erősebb gépre is van szükség. Számításaink szerint legalább egy gyenge Pentium 90-re gondolj, Csilla 486DX4-120-as gépén még a DOS alatti Cubic Player is csak köhögve, azaz akadozva tudta lejátszani (és hát ugye a Windowsnak még nagyobb erőforrás kell). Ellenpélda, hogy TRf régi DX2-66-osán óvatosan elfutott a később ismertetett L3dec... Persze kizárt, hogy a géped egyidejűleg csakis zenehallgatásra akarod használni: tapasztalataink szerint Pentium 133-on, 32 megabyte RAM-mal már úgy tudod visszahallgatni a zenéket, hogy eközben még egy Photoshop, egy Word és egy-két Internet Explorer taszk is működik – igaz, hangyányival, de azért szemmel láthatólag lassabban. És most térjünk rá a software-ekre.



Winplay

Aprócska program (20 másodperces időlimites a shareware változat), Windows 3.x-től bármilyen ablakos op. rendszeren működik, igaz, Win95-ben érdekes dolgokat művel a hosszú file nevekkal. Sokan előszeretettel használják, mivel viszonylag kevésbé köti le a processzort a visszakódolással. A 2.0-ás verzióról van szó, ami M3U formátumban tud playlistákat is lejátszani (egy batch file-szerűségre gondolj, ami a zenék lejátszásának sorrendjét tartalmazza), de nem tud prebufferelni, azaz nincs állítható méretű puffere,

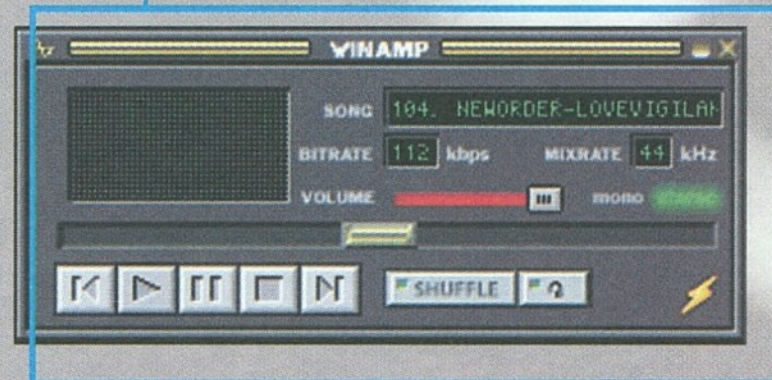
amibe előre beolvassa az adatokat, s így nem fog akadozni a zene még akkor sem, ha swappal a vindóz. Ja, és „beletekerni” sem tudsz a számokba, csak egyesével ugrándozhatsz közöttük. Használhatod viszont a drag-and-drop-ot, azaz megfogsz néhány számot, behajítod a Winplay ablakába és máris lejátssza. A program hasonló kinézetű, 32 bites „verziója” AudioActive névre hallgat, szolgáltatásai megegyeznek a Winplay-ével.

museArc

A német fejlesztésű shareware program (egy perces időlimites) volt az első igényes kezelőfelület; nem is tudom már, melyik bétánál tartanak, legutoljára a 4.4.97.3 verziót láttam. 32 bites, tehát megy Win95 és NT alatt egyaránt, s így nem jelentenek számára gondot a hosszú file nevek, előre-hátra tekerhetsz egy csúszkával, tud véletlenszerűen lejátszani, ismételni, kijelzi, mennyi van még hátra az aktuális számból vagy listából, a taskbarra is kiteszi az egyszerűbb kezelőgombokat, szóval épp úgy működik, mint egy CD lejátszó. Van Setup Wizardja is, tehát szimplán feltelepíthető és korrektül uninstallálható is. Egyetlen problémája, hogy rettentően visszafogja a rendszert. A fent említett P133-as konfigon, NT alatt – a Task Manager Performance szerint – 40-47 százalékra ugrik a processzor kihasználtsága; a legújabb verziók tudnak pufferelni is, de ez sem tökéletes még, állati módon lelassulnak a dolgok. De talán a legszebb és legkényelmesebb program...

WinAmp

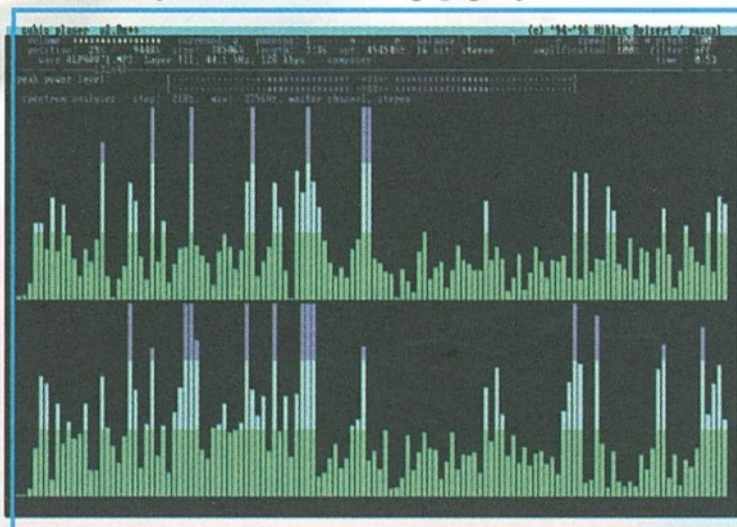
Folytathatom az utóbbi mondatomat úgy, hogy „...ha nem találkoztam volna a WinAmp-pal”. A Winplayhez hasonlóan picinyke (az egész mintegy 290 kilobyte, ráadásul egyetlen .EXE, nem kell telepíteni!), kellemes grafikája van, szolgáltatásai majd-



LAYER3

hogynem teljesen megegyeznek a museArc-éval, lecsukható a system tray-re, a procit csak 20-25 százalékig fogja meg, és ami a lényeg, hogy freeware, azaz teljes változatában ingyen használható és terjeszthető! Igen, ez is 32 bites, NT alatt is pompázatosan szalad, s mivel még csak 0.97 beta verzió, valószínűleg változni, fejlődni fog (mire a mondatot befejeztem, máris kinn van a 1.0 full). Már most is van benne graphic equalizer (ezt még tanulmányozzuk Newlocallal, hogyan működhet ez mindössze ennyi proci idő alatt?!), de spectrum analysist is ígértek – az 1.0-ban már benne is van.

csit „gagyi”, és csakis eredeti Blasterrel indult el, például a Vibrákat nem ismerte fel. Erénye, hogy DOS alatt tud lejátszani, és kicsi a gépigénye.



Cubic Player

Az ismert modullejátszó program a legutolsó, 2.0a++ verziójába implementálta az mpeg lejátszási lehetőséget. DOS-os, ezért egész gyors, de mint már említettem, Csilla 486-osával nem birkózott meg, még akkor sem, ha minden csillogást-villogást, kijelzőt kikapcsoltunk... Látványos kijelzőket, spectrum analizert, filterezést, pitch- és sebesség állítást is tud.

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



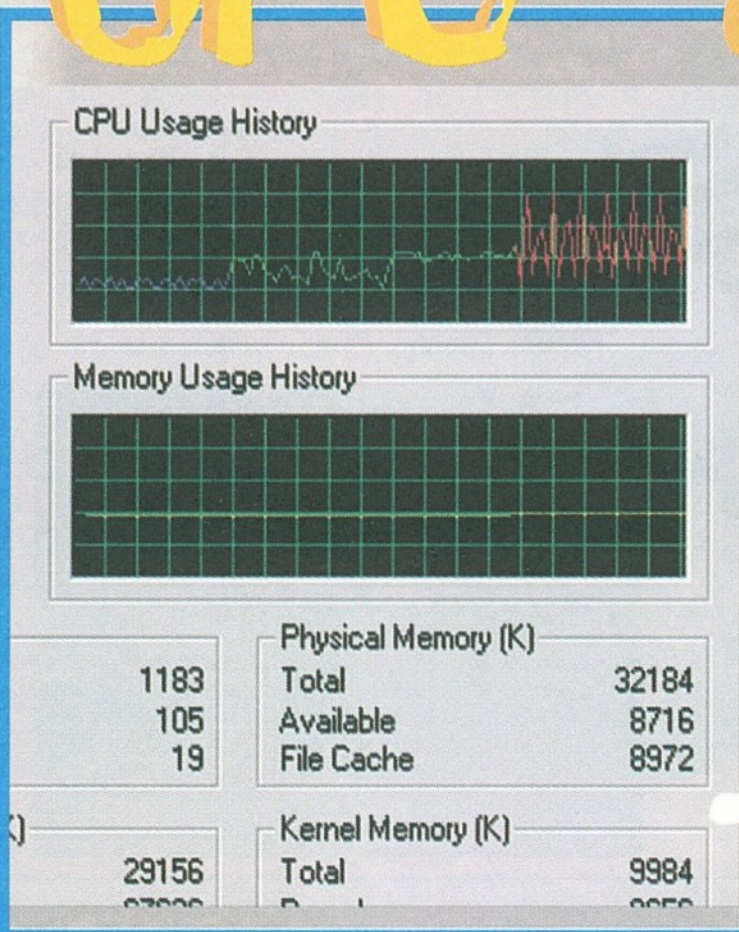
MPEG-III Player v1.7

Baromira fantáziadús nevével és kevés szolgáltatásával nem igazán lopta be magát a szívembe, de állítása szerint lejátszási sebességben nemcsak hogy megállja a helyét a fenti „nagyok” közt, de gyorsabb is náluk. Meglehetősen szélsőségesen használja a processzort, hol teljes gőzzel, hol pedig alig (lásd a mérési eredményt). Kinézetéből kapásból a Maplay jutott eszembe: valóban, ez annak továbbfejlesztett változata – így is „csompi” és kopaszka, de használható, mert tényleg egész gyorsnak tűnik (bár mérhetetlen az igénye).

L3dec

Ez voltaképpen maga a (DOS alá írt) dekóder program, amely az L3enc-cel kiegészítve ismerhető. Az előbbi MP3-ból készít mondjuk .WAV-ot, utóbbi fordítva, azaz valamilyen hangformátumból csinál MP3-at. Valaki rájött, hogy DOS alatt marha egyszerű készíteni egy device-t, amely semmi mást nem tesz, mint a dekódolt adatokat nem egy .WAV file-ba irányítja, hanem közvetlenül a SoundBlasterre. Nem rossz találmány, de ki-

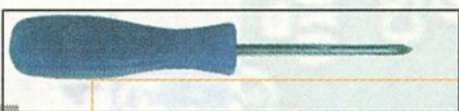
CPU TIME



összehasonlítottam három lejátszót, ennek eredményét a Task Manager képen láthatod. Először a Winampot indítottam (a kiegyensúlyozott, kék csik), majd a museArcot. Nem értem, hogy csinálja (illetve miért), de a halkabb részeknél kevésbé használja a procit, mint az erőteljesebb részeknél. Jól látható, ahogy a zöld csik először még bátortalanul ingadozik (a Scooter: Fire című számának

kezdeté), majd mikor a német, szöke óriás belecsap a hűrok közé, erőteljesen megemelkedik. A piros csik jelzi az ismertett Maplay egy változatát erősen cikázik 5 és 90 százalék között.

M VÍZÉLY



Házi Barkács

A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat adni, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságcikkben számítógép szerelőt képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget.** A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

Úgy tűnik, már soha nem sikerül visszatálnom a saját magam által megszabott irányvonalra, a „rakjunk össze egy elképzelt gépet” tematikához. Mindig adódik valami fontos, amely sokkal érdekesebbnek tűnik a megjelentetésre. A mostani téma, melyről nagyon sokan érdeklődtek személyesen, levélben

vagy e-mail-ben, a 3D gyorsító kártyák pillanatról-pillanatra szélesedő kínálata.

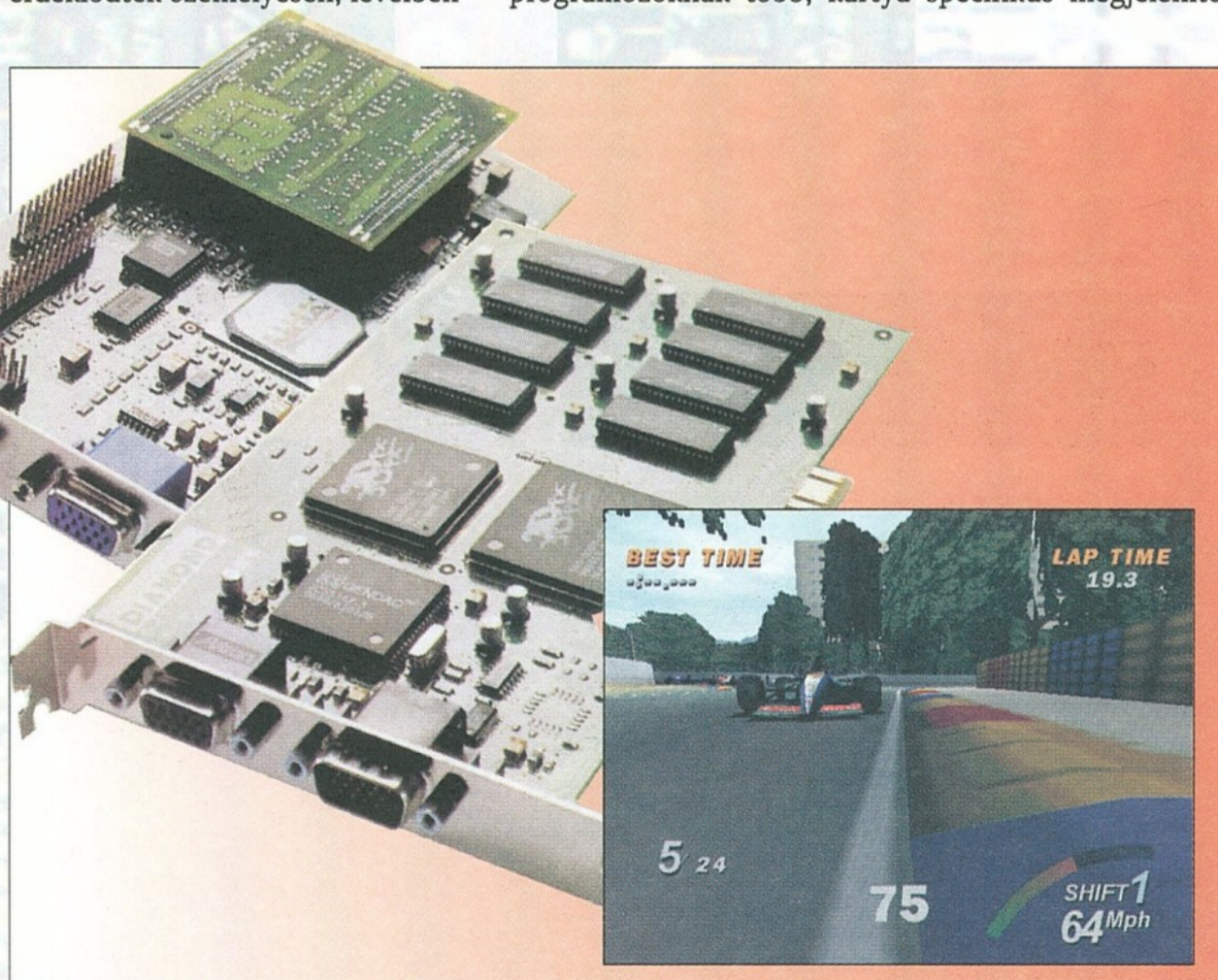
Nagyon sokan kérdezték, hogy milyen 3D kártyát javaslok a konfigurációjukhoz, illetve X kártya jobb-e mint Y. A 3D gyorsító kártyák alapvetően két csoportba sorolhatóak: a 3D funkciókkal kiegészített videó kártyák, és a csak 3D megjelenítéssel foglalkozó célkártyák, melyek mellett egy VGA kártyának is kell lennie a gépben. A második csoportba tartozó típusokról általánosan elmondható, hogy inkább a professzionális felhasználók igényeinek kielégítésére készülnek. Éppen ezért előfordul, hogy a kártya speciálisan egy-egy alkalmazáshoz készül (pl: CAD vagy 3D renderelés) és játékok megjelenítésére nem képes. A létező kivételek ebben az esetben is a szabályt erősítik. A VGA kártyával egybeépített, pontosabban a 3D utasítások végrehajtására is alkalmas chippel szerelt videó kártyák inkább a játékos embereknek készülnek.

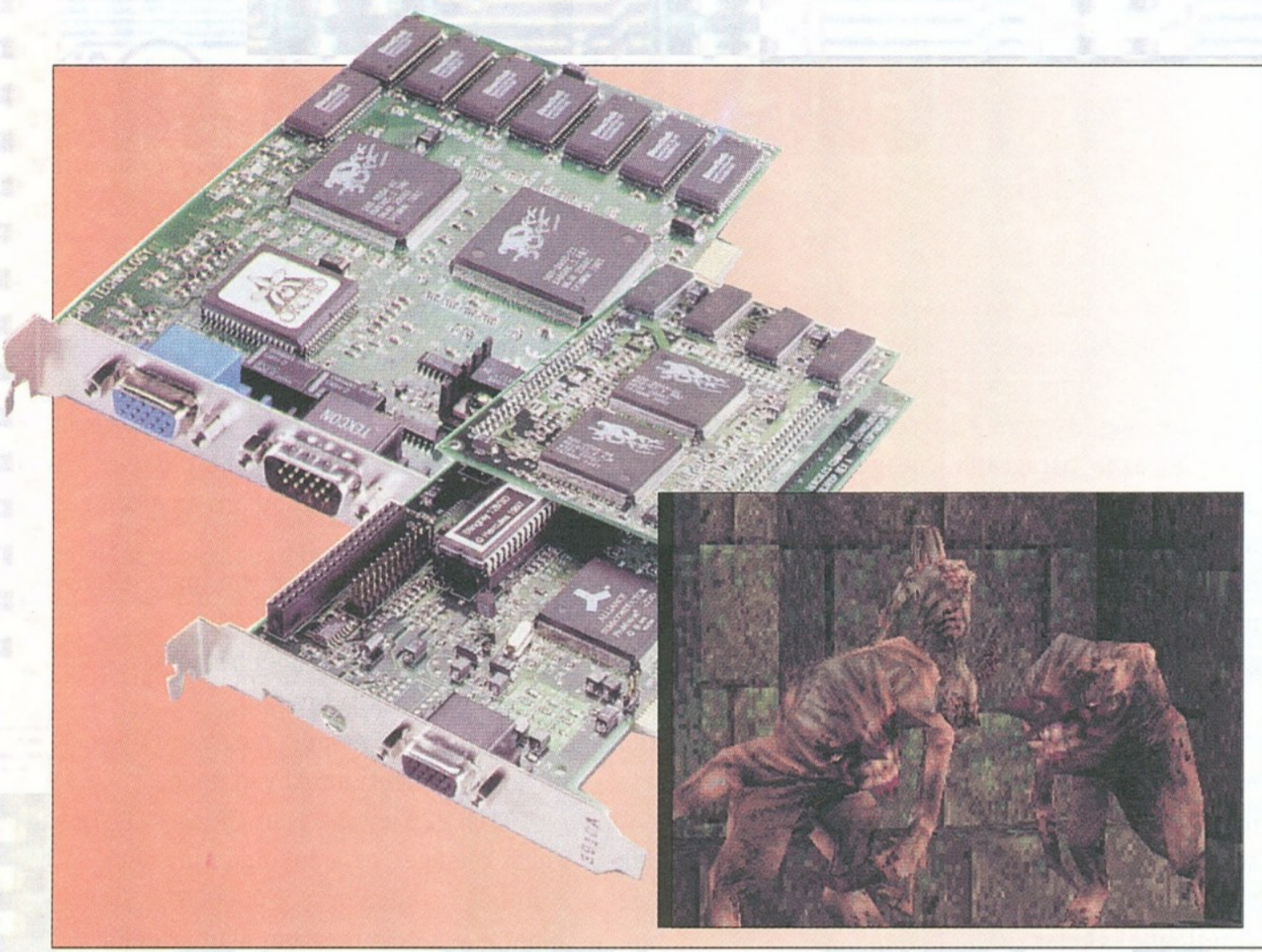
Arra a konkrét kérdésre, hogy „Melyik 3D videó kártyát tegyem a gépembe?” nem lehet konkrét választ adni. A jelenlegi kínálat sokféle szabványt takar, és a különböző szabványoknak megfelelő kártyák teljesítményét csak szubjektíven lehet megítélni. A 3D funkciókat támogató kártyák, illetve chipek – bár ugyanarra a célra készülnek – eltérnek egymástól. A megjelenítésre vonatkozó utasítások gyártónként különbözőek lehetnek. Olyan ez, mint a VESA előtti időkben, mikor a programozóknak több, kártya specifikus megjelenítő

rutint is be kellett építeni a programjukba. Az még hagyján, hogy a különböző 3D funkciókra, polygon megjelenítésére, textúra ráfeszítésére és számtalan egyéb látványtechnikai számításra vonatkozó parancsok eltérőek. Valójában, hivatalosan még annak lefektetése sem történt meg, hogy melyek azok a funkciók, algoritmusok, amelyek végrehajtására a 3D chipnek „chípőből”, azaz egy vagy néhány számítási ciklus alatt képesnek kell lennie. Ebből a meglehetősen áldatlan állapotból adódóan igen könnyen előfordulhat, hogy a méregdrágán vásárolt kártyán nem, illetve rosszabb minőségben fog futni az a program, ami a jóval olcsóbb tucatárú remekül, pontosabban gyorsabban fut. Már történnek különböző lépések a 3D megjelenítés szabványosítására, erre remek példa az Open GL, mint általános, platform független leírnyelv. Itt van aztán még a Direct 3D is, ami a Microsoft erőlködésének megfelelően szépen fejlődik, s mivel Win95 alól, driverek segítségével lehet meghajtani, úgy tűnik, most ez a közös platform a 3D kártyák számára.

A másik buktató ebben a 3D kártya témában a memória. Itt most nem a különböző típusú V-, D-, vagy EDO RAM-ot kezelő megoldásokra gondolok, hanem arra, hogy az alakzatokra feszítendő felület textúrákat hol tárolja a kártya. Az elterjedtebb 3D kártyák egy részénél, mármint a hagyományos VGA funkciót is ellátó chipeknél (pl.: Virge család, melyre a számadatok vonatkoznak), két külön memória részről lehet beszélni. Az egyik fele a hagyományos 2D funkció adatainak, míg a másik a 3D számításokhoz kellő adatok tárolására van fenntartva. Alapvetően ez a megosztás úgy működik, hogy az első két megabyte a hagyományos, míg a második kettő a 3D memória. Természetesen a kártya gyártók a chipkészlet részleges módosításával ezt a felosztást megváltoztathatják 1-1 MB-ra. A négy megás kártyáknál azonban az alap két mega csak a hagyományos funkciók ellátására szolgál. Meglepő eredményeket tapasztalhatnak azok, akik végrehajtják a bővítést, hiszen ekkor a textúrák közvetlenül a 3D memóriából kerülnek betöltésre, ami egyértelműen gyorsabban érhető el a chipkészlet számára.

3D kártya beszerzésekor a következő szempontokat hasznos figyelembe venni. Annak, aki valamilyen munkavégzés miatt érdekelt a témában (3D Studió, Softimage, CAD), a software forgalmazók, illetve az előállítók tudnak felvilágosítást adni a választ-





memóriabővítő beszerezhetetlensége miatt.

Ne feledjük a válogatásnál a márka kérdését sem, bár ezt a témát már emlegettem egy párszor, de érdemes egy kicsit feleleveníteni. Azt a kérdéskört, hogy mennyivel megbízhatóbb és gyorsabb egy márkás kártya egy noname csodánál, hiába is épülnek azonos alapokra, most hagyjuk, hiszen már lerágott csont. Sokkal érdekesebb kérdés a driverek problémája. A márkás kártyák speciális vezérlőutasításai elég gyakran helyet kapnak a különböző programok vezérlőket felváltató moduljaiban, és ezek sajnos csak ritkán egyeznek meg a noname változatok utasítás-készletével. A másik hasonló és szintén jelentős előny, hogy a jobb nevű gyártók követik termékeik sorsát. Magyarán könnyen hozzájuthatsz a javított vagy új driverhez, míg a taiwani esetében azt se tudod, ki a gyártó pontosan.

Schuerue
(schuerue@idg.hu)

ható lehetőségek előnyeiről, hátrányairól – magyarul nézz utána, hogy a kiszemelt kártyának van-e meghajtó programja az általad használt software-hez. Az otthoni felhasználóknak, pontosabban a játékosoknak elsőként azt a körülbelüli ár kategóriát kell meghatározni, amely még megfizethető, elérhető. Nézd meg, hogy mely játékokat

támogat a kártya – ne dőlj be a dumának, hogy „Melléktünk 15 kereskedelmi forgalomban kapható játékot”, mert lehet, hogy csak ezeket fogod tudni használni, mert a szabvány nem talált elegendő támogatást és elsorvadt. A harmadik és szintén igen fontos dolog a memória bővíthetősége. Hiába a legjobb, és mégis olcsó kártya, ha képességeit soha nem tudja teljes mértékben megmutatni a megfelelő

Monster 3D

A Monster 3D egy 3Dfx Voodoo 3D csipszetre épülő upgrade-kártya. Ez azt jelenti, hogy a már meglévő videokártya mellé kell bepásztítani egy PCI slotba. A két eszköz egy külső kábelén keresztül csatlakozik egymáshoz (VGA kimenete a Monster bementére), a monitor pedig a Monsterről kapja a jelet. A kártyára integrált 4 MB EDO RAM-ból 2 MB a Z- és frame-bufferelést végzi, míg a másik 2 MB a textúra memória. Maximális felbontása 800x600/65000 szín, ami első hallásra kicsit kevésnek tűnik, de ha játékokban gondolkodunk, ez sem Micimackó (Descent 640x480-ban elég kellemes volt). A SZÖRNYIKE működése viszonylag processzorfüggetlen, tehát Pentium 133-on is szinte úgy futnak vele a dolgok, mint MMX 200-on (486-on azért nem rulez). Operációs rendszer kérdésében sem finnyás, támogatja Glide-on keresztül a DOS-os alkalmazásokat, Win 3.X alatt is hasit, Windows 95 esetén pedig a Direct3D-t és az Open GL-t használja. Támogatja a legfontosabb 3D funkciókat, úgymint anti aliasing, bilinear, trilinear filtering, textúra mapping, 400 000 textúrázott háromszöget és 45 millió pixelt képes kirajzolni másodpercenként. Bár nemrégiben dobták piacra, mégis elég sok game használja alapban (mint például a MotoRacer, a Psynosis Forma 1, a POD), illetve jó néhány patch is közkezen forog régebbi játékokhoz (Quake, Mechwarrior II, Descent stb.), mivel azonban a Direct3D-t használja, majd minden Win95-ös játéknál izmozik! Hírek szerint nemsokára komolyabb alkalmazások (3D Studio, LightWave) is támogatják majd. Sajnos ez a néhány száraz technikai paraméter nem kárpótol senkit a látvány hiányaért, ezért mindenkinek, akit érdekel, az tanácsolom, nézze meg működés közben. Hívd fel a Pixel-t, érdemes!

Zsé

kártya

M VÍZÉLY Internet Webesnek áll a világ

Szóval, az e havi cikkben megtanuljuk a képek elhelyezését az oldalon, illetve oldalak összekapcsolását (Hypertext, hájpörtekszt, hipertekszt). Kellene ehhez először is képek, de nem árt némi koncepció sem arra nézve, hogy egyáltalán milyen hangulatú oldalra (oldalakra) vágyunk. Az enyém sötét és fenséges lesz, ehhez saját készítésű képeket szedtem elő.

Na most, az első nem más, mint a sandman.jpg, ezt szeretném az őt megillető helyre tenni. Ehhez először is az oldal háttérét kell feketére állítani (mivel a kép háttére is fekete). Emlékezték, `<body bgcolor=#000000>`, majd a képre hivatkozni, ami ebben az esetben nem jelent mást, mint hogy megadjuk a browsernek, hol keresse az image-et.

``
 Jogos elvárás, hogy a kép közepén legyen, ehhez `<center>` és `</center>` TAG-ek közé kell tenni. Itt megjegyzem, hogy az alap-

értelmezés a balra igazítás, magyarul külön utasítás nélkül minden balra rendeződik.

`<center></center>`
 Új sor, hagyj ki egy kis helyet alatta, megteheted ezt a `<p>`, azaz paragraph TAG-gel. Ha most odairod, hogy Sandman, a felirat a kép alá a bal oldalra kerül. Mentsd el a file-t, mint sandman.htm, és csekkold le. Fogadok, hogy nem találsz feliratot. Ez azért van, mert előbb meg kell mondani neki, hogy az alapértelmezett (default) fekete helyett legyen fehér. Emígyen:

`<body bgcolor=#000000 text=#ffffff>`
 Megjegyzés: a default beállításokat a browserben is elvégezheted, ha az options-ben a general (Explorer) vagy general preferences (Netscape) alatt átállítod a színeket. Ezzel azonban sok oldalt (akiknek a készítői a default értékekre támaszkodnak) nézhetetlenné tehetesz.

Hogy egyik szavamat a másikba ne öltsem, azoknak, akik nem akarnak vesződni a hexadecimális színekkel, ajánlhatom a színek beírását, természetesen angolul.

`<body bgcolor=#000000 text=„white“>`
 Ezek szerint a black fekete lesz, a blue kék, a magenta ö... ö... magenta és így tovább. Mentsd el, reload-olj a browserben. Na, pont így, feltéve, hogy minden jól ment. Most szedj elő egy másik képet, az enyém egy kisebb változata ugyanannak, az ilyen piciket jól lehet gombnak vagy ilyesminek használni.

`
`
 Sandman
 Most a Sandman felirat, a break (`
`)-nek köszön-

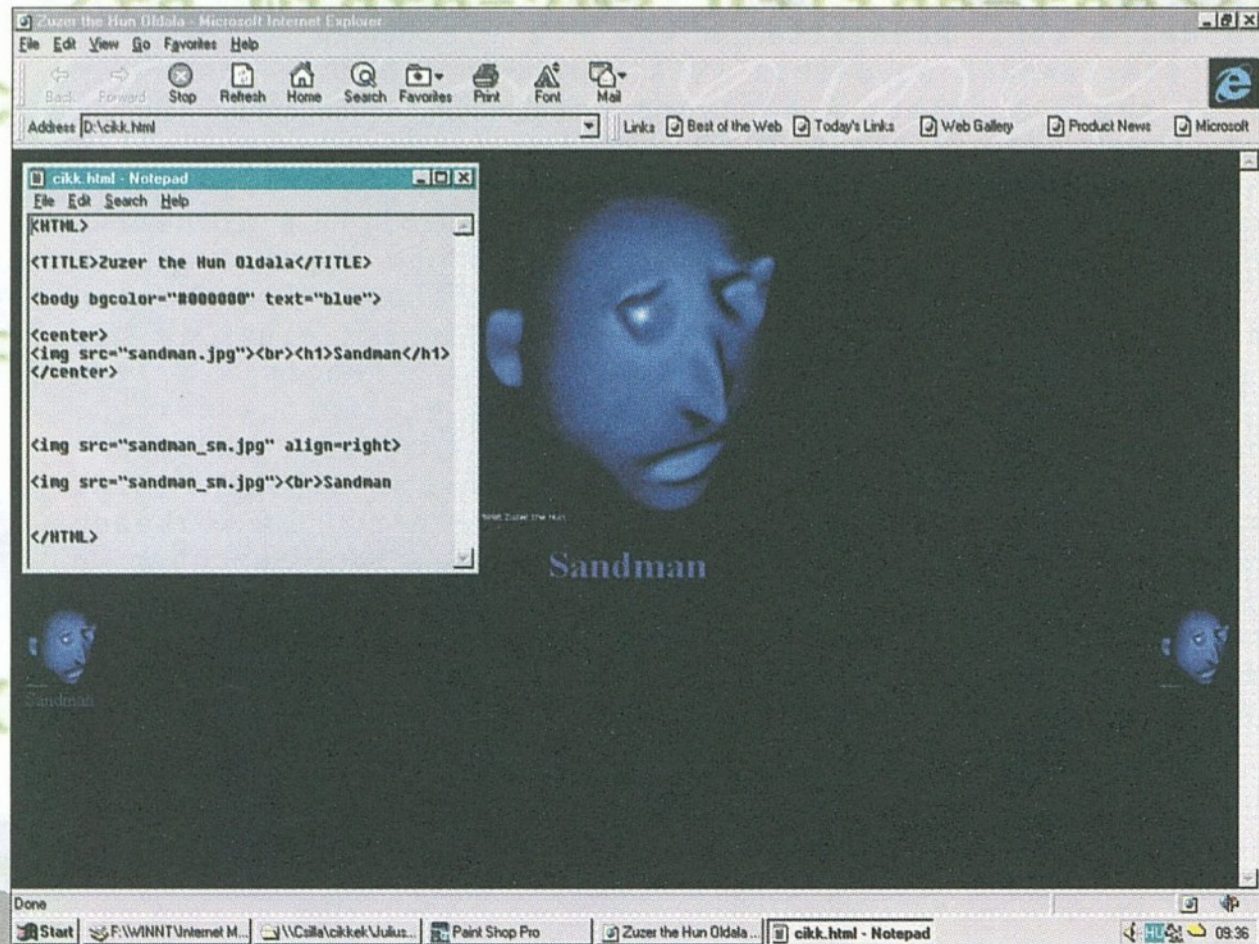
hetően a kép alá került. Lehet ugyanígy felirat a nagy kép alatt is, ezt `<h1>Sandman</h1>` így a főfelirat nagy és vastag lesz. Most tedd be a kis képet még egyszer, de legyen a jobb oldalon. Ezt a következő képpen tudod: írd az előző kép elé, hogy

``.

Ez jobbra igazítja mindenhez képest. Most ez egész oldal kódja így szól:

```
<HTML> – ez mondja meg a browsernek, milyen dokumentummal van dolga
<TITLE>Zuzer the Hun Oldala</TITLE> – nem kétséges, ez a dokumentum címe
<body bgcolor=#000000 text=#000000> – a dokumentum alap színei, a hat nulla helyett természetesen állhat black
<center> – ez középre rendez mindent, ami ezután van, de a lezárás előtt
<img src=„sandman.jpg“> – hivatkozás a sandman képre, amint már említettük, ha a kép nem ugyanabban a könyvtárban van, akkor egy relatív hivatkozással tehetjük be
<br> – ez egy break, azaz sortörés, a következő sor közvetlenül ez alatt kezdődik
<h1>Sandman</h1> – a header utasítás a karakterek megjelenését befolyásolja, érdemes kipróbálni az egynél nagyobb számokat is
</center> – a középre rendezés lezárása
<img src=„sandman_sm.jpg“ align=right> – másik hivatkozás, ezúttal azt is megadjuk, hogy a kép jobbra zárt legyen
<img src=„sandman_sm.jpg“> <br> Sandman – a kép még egyszer
</HTML> – a HTML dokumentum végét jelzi ez a TAG.
```

Nem árt tudni, hogy az image-ekhez a következő TAG-eket lehet még hozzáadni (természetesen ugyanúgy, ahogy az align=right-ot, a file neve után egy space-szel):
 BORDER=„n“ – az n helyén nulla és ennél nagyobb állhat, de ez csak akkor működik, ha a kép linket tartalmaz (ld. később).
 WIDTH=„n“ – az n a kép szélességét jelöli. Ez opcionális, de ha valaki képek nélkül nézi az oldalainkat, és megadtuk a kép méreteit, akkor a browser megjeleníti legalább a kép helyét, megtartva ezáltal az oldal szerkezetét.



HEIGHT=„n“ – a kép magassága. Tipp a szélesség és magassággal kapcsolatban, hogy egy 1*1 pixel nagyságú egyszínű pontocskából is csinálhatunk bazi nagy képet, ha megfelelő méretet adunk meg.

ALT=„ABCD“ – az ABCD helyére szöveget lehet írni, ez akkor jelenik meg, ha a kép nincs ott (letöltés közben, vagy ha képek nélkül nézed az oldalt).

HSPACE=„n“ – a vízszintes távolság minden más objektumtól, ezúttal is pixelben.

VSPACE=„n“ – ez a függőleges távolság.

LOWSRC=„filenév“ – ha van a képednek alacsony felbontású, illetve (byte-ban) kisebb változata, akkor azt a browser berakja, amíg a nagyobbat tölti. Akkor van értelme, ha a kép információt hordoz, nem csupán esztétikai okokból van ott, és az alacsony felbontású kép is hordozza ezt a bizonyos információt.

ALIGN= – a right-ot már tudod, de lehet left is, illetve a mellette levő szöveghez képes vertikálisan top, middle vagy bottom – próbáld ki.

Hát, ez így nem éppen a Layout csúcsa, de kezdetnek talán megteszi. Most, hogy az oldal ilyen szépen elrendeződött, csináljunk még egy HTML file-t (mostanra már úgy megy, mint a karikacsapás), legyen ez sandman2.htm. Tegyük ugyanabba a könyvtárba, ahol az előző volt, és az első oldalra tegyünk egy linket, ami a másodikra visz minket. Legyen most ez a link a legnagyobb sandman kép. Ródd az helyére:

```
<a href=„sandman2.htm“><img src=„sandman.jpg“></a>
```

Ha jól csináltad, most a nagy képre kattintva a második oldalra jutsz el. A kép körül világoskék keret jelent meg (ennek színe megváltozik, ha már bejártad azt a linket, ezzel segít browsered a közlekedésben), amit a már említett BORDER=0 TAG-gel tudsz megszüntetni. Esztétikai okokból ez néha nem árt, viszont a bénább nézők esetleg nem jönnek rá, hogy oda lehet kattintani. Segítsünk ezen azzal, hogy a Sandman szövegére (is) lehet kattintani, ehhez nem kell más, mint

```
<a href=„sandman2.htm“>Sandman</a>-t írni a Sandman felirat helyére.
```

Vili? Naná, hogy. Ha most teszel a második oldalra egy BACK, VISSZA gombot vagy feliratot, és azzal linkelsz a legelsőre:

```
<a href=„sandman2.htm“>VISSZA</a>
```

akkor gyakorlatilag lefektetted az Internet alapjait, hiszen a szájber-spész egyik lényege az átjárhatóság. Mára én már nem is mondok többet, továbbra is várom a kérdéseket a halmos_z@osiris.elte.hu címre. A következő számban megtanuljuk a jó Site-építés alapjait, illetve lesz egy kis haladó oldaltervezés.

Zuzer the Hun

Szótár:

TAG (főnév) – a browserek által értelmezett utasítás, a HTML alap-egysége

LINK (főnév) – hivatkozás, kapcsolat egy másik oldalra

LAYOUT (főnév) – az oldal kinézete, formája

PARAGRAPH (főnév) – paragrafus, bekezdés, a <p></p> TAG-ek között elhelyezkedő terület

SITE (főnév) – azon oldalak összessége, melyek egy URL alatt találhatóak, mint pl. a www.altavista.digital.com, az egyik kedvenc keresőm (a másik a www.infoseek.com)

URL (főnév) – már emlegettem. WWW cím, mint pl. a www.cett17.elte.hu, ahol nemrégiben elindítottam saját (de nem mindig működő) serverem

PC-X Magazin - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Back Forward Reload Home Search Guide

Bookmarks Location: http://www.idg.hu/pc

Mivel egyre inkább érdekes és közismert téma az Internet, talán már te is hozzájutsz, újraindítjuk a Szörfözni mentünk rovatot, azaz hónapról hónapra érdekes web site-okat adunk közre az Internetto ajánlatából, illetve mi magunk is megosztjuk veletek kedvenc címeinket. Kérünk tisztelj meg bennünket véleményeddel: pc-x@idg.hu.

Még több csillagászat

(<http://www.eatel.net/fred/bras/bras.html>): a Baton Roge Asztronómiai Társaság átdolgozta és kibővítette internetes kiadványát. A hivatkozásgyűjtemény sokkal teljesebb a korábbiánál: most már nemcsak a jól ismert NASA címet tartalmazza, de csillagászati eszközgyártókat, obszervatóriumokat és sok más egyebet is.

Információháború

(<http://www.psychom.net/iwar.1.html>): az információelmélet egy sajátos területével, az ún. információháborúval (information warfare) foglalkozik a kiadvány, vagyis az információ támadó, illetve védekező jellegű felhasználásával, ami általában katonai, ritkábban üzleti célt szolgál. A Time és a Washinton Post ezzel foglalkozó írásain kívül szakszójegyzeteket, a katonai site-ok címét és sok más egyéb érdekességet kínál.

A jövő század

(<http://www.igc.apc.org/millennium/services.html>): a Milleneum Institute kiadványa a közelgő ezredfordulóval foglalkozik: egyebek között megtudhatjuk, hogy a jövő század valójában 2001 január 1-én kezdődik, és ennek mi az oka. Olvashatunk ijesztő statisztikákat és előrejelzéseket, de természetesen találunk itt rengeteg ezzel kapcsolatos hivatkozást is.

AIDS-hírek

(<http://www.redribbon.net/cdc/cdcdaily.htm>): az Egyesült Államokban működő Centers for Disease Control naponta összegyűjti az AIDS-kutatással kapcsolatos híreket, információkat, melyeket a Red Ribbon website közöl az Interneten.

Nők a tudományban

(<http://www.astr.ua.edu/4000WS/4000WS.html>): a kiadvány szerint a tudomány négyezer éves történetében mindig is kulcsfontosságú szerepe volt a nőknek függetlenül attól, hogy női tudósokról inkább csak a XIX. század óta tudunk.

iNteRNeTTo

<http://www.internetto.hu>



Document: Done

M
VÍZÉLY

Scannerek

PRIMAX SC

Múltkor számunkban kezdtünk hozzá a Primax Scanner-ek tesztjének ismertetéséhez, most további két scannert mutatunk be (az előző számunkban ismertetett scanner adatait is a cikk végi táblázatban találod). Köszönjük a Primax magyarországi nagykereskedője, a Corwell Kft. segítségét.

Color Mobil Direct

Kissé nehéz besorolni, hiszen első pillanatra egyszerű, színes kézi scannernek tűnik, de képes mindenféle közreműködés nélkül elvégezni feladatát.

Aki dolgozott már kézi scannerrel, függetlenül annak típusától, valószínűleg hajtott végre manuális hajszaállomány csökkentést, mikor kicsit nagyobb felbontásban próbált dolgozni, és a kép torzult, mivel nem volt képes olyan lassan, állandó sebességgel mozgatni a kezét. Ennél a berendezésnél egy kis motort lehet a beolvasó fejhez kapcsolni, amely a beállított felbontásnak megfelelő sebességgel mozgatja a scannert a dokumentumon az előre meghatározott távolságra. Így már sokkal könnyebb normális minőséget kapni, valamint a két fél oldal beolvasásával megalkotható dokumentumok is egyszerűen elkészíthetők.

Csatlakoztatása igen egyszerű, a gép hátoldalán lévő csatlakozófejre – ami egyből printer továbbvezetést is ad – kell a 220-as adapter kivezetését is rádugni, a scanner maga pedig a kb. két méteres kábel segítségével bárhol elhelyezhető. A következőkre kell mindössze figyelni: a kábel ne akadjon be sehol és elég mozgásteret biztosítson a scannernek, ellenkező esetben helyben marad vagy elfordulva mozog. A dokumentumot a lehető legsimábban, vízszintes

felületre helyezzük, különben a mozgatókerekek nem érnek le vagy nem egyenletes sebességgel forognak. Amíg a scanner teljes felületével nem ért a dokumentumra, addig valamilyen módszerrel akadályozzuk meg annak elmozdulását, mivel a papír széle beakadhat és ekkor az egész lapot maga előtt tolva, mindössze egy kis csíkot olvas be. Természetesen van lehetőség a motor kikapcsolására azokban az esetekben, mikor muszáj kézzel mozgatni, mint például könyveknél, hiszen ekkor a scannelés elején a fél eszköz a levegőben lóg. Áttetsző lapok, vagy fóliák scannelésekor javasolt a scanpad használata.

A csomagban megtalálható Windows Twain driver nemcsak az azt elfogadó képfeldolgozó programokkal képes kommunikálni, de önmagában is be tudja olvasni és különböző formátumokban elmenteni a képeket. Találunk még egy OCR programot is, ami nem egy Recognita, de a semminél több, mindenesetre nem árt egy kicsit tanítgatni.

Page Partner

Színes asztali, lapbehúzó scanner. Mint az ilyenek általában, ez is elsősorban irodai feladatok ellátására készült, és ezeket a feladatokat a hozzá adott software-csomag igen ötletesen támogatja.

Ezt a készüléket is a printer portra kell kötni a hozzá kapott kábel segítségével, a továbbviteli csatlakozó a berendezés hátán található. A 220-as adapter csatlakozója mellett nem találunk ki-be kapcsolót, az áramellátás szabályzását automatikusan végzi. A maximális dokumentumméret, amit képes behozni, az

A4-nél néhány milliméterrel nagyobb Legal Letter. A terelőfülek egymáshoz kapcsoltan mozognak, így biztosítva a központos behúzást. A beolvasási tulajdonságoknál szabványméretek mellett tetszőleges értékek is megadhatók, szabadon választható mértékegységekben.

A készülék mellé adott CD-n egy eléggé összetett programcsomag található. A twain driver kiegészítve egy közvetlenül file-ba dolgozó segédprogrammal, s egy OCR program. Ehhez az ismertebb szövegszerkesztőkbe beépülő makrókat is mellékeltek, valamint egy másik speciális karakterfelismerő program, amelynek ez csak másodlagos feladata, elsősorban névjegykártyák archiválására, rendszerezésére szolgál. Természetesen mellékeltek képfeldolgozót is, a Corel Photopaint 5-ös verzióját. Az igazi érdekesség azonban a scannerrel végezhető tevékenységeket összefogó Task Bridge program. Az első lap behúzása után a scanner bekapcsol és feljön egy menü. Innen hét lehetőség választható. A másoló közvetlenül a nyomtatóra irányítja a behívott képet és a megadott számú lapot elkészíti. A mail a különböző postai címekre (e-mail, exchange stb.) juttatja el. A fax pontot választva a modemen keresztül küldi a kiválasztott telefonszámra. A dokumentum opcióval közvetlenül a merevlemezre kerülnek

a megadott képformátumban. A read text az OCR programot indítja, a name card a névjegyrendszerezőbe viszi be a behelyezett lapok képét. A photo pont pedig a scannelés folyamata után elindítja a képfeldolgozó programot. Az egyes pontokat természetesen hozzá kell igazítani az adott konfiguráció és a felhasználó igényeihez. Például a photo kapcsolónál felbontás, eredeti méret, kontraszt és egyéb beolvasásra vonatkozó adatok mellett meg lehet adni, hogy melyik is legyen az indítandó program. A jól eltalált beállítások esetén nincs szükség arra,



WINNER 2.



hogy a kezelő értsen a számítógépekhez, mégis tökéletesen tudja a különböző irodai alkalmazásokat, másolót, faxot kezelni.

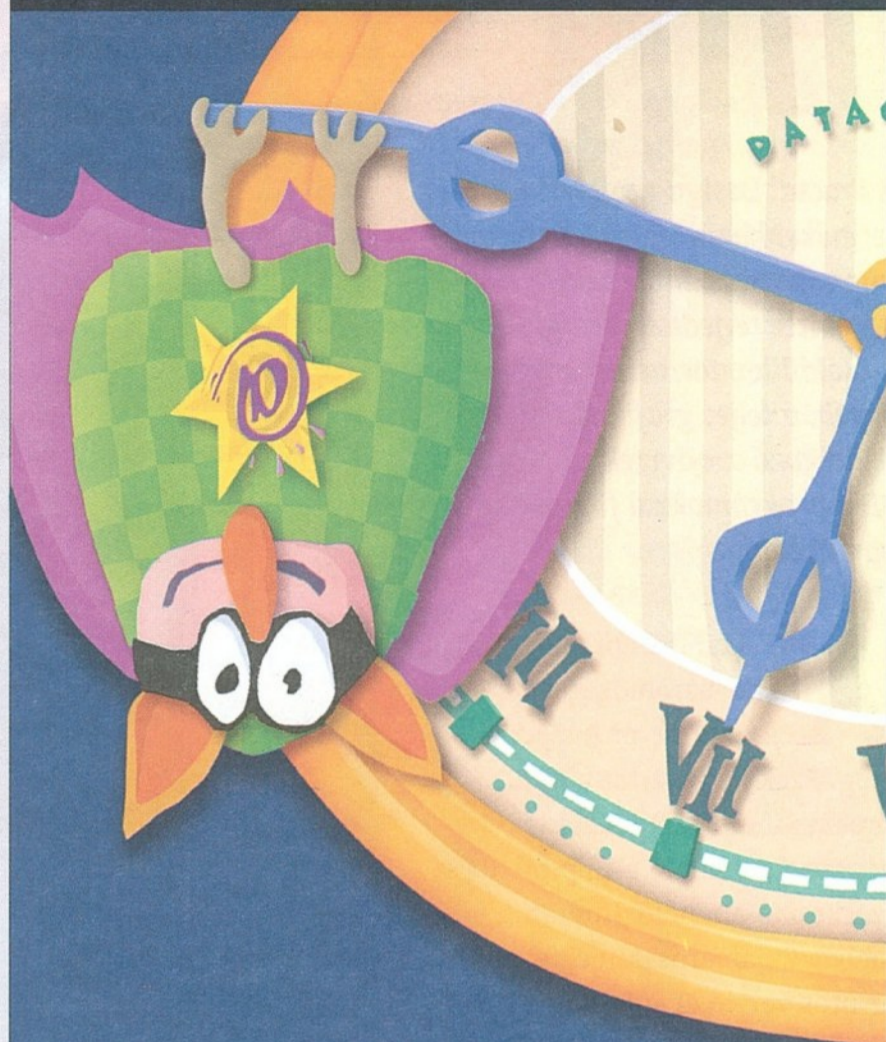
A behúzó-leválogató jól kezeli az átlagos vastagságú papírokat, a vastagabb dokumentumokkal (keménypapíros szórólap) sem akad problémája, de mint a lapbehúzó egységek mindegyike, a többoldalas dokumentumok (pl.: újság) csak lapokra bontva helyezhetők bele.

Összefoglalva, a Primax scannerjei hasznos segítőtársak lehetnek különböző feladatok során, bár profi DTP stúdiók igényeinek nem minden szempontból tesznek eleget. Kisebb igényű alkalmazások, pl.: Internet honlap készítés céljaira, árukat tekintve is, kecsgetető alternatívát kínálnak. Az asztali modellek esetében pedig különösképpen szem előtt tartották a kis irodák igényeit, hogy a különböző berendezések (másoló, fax) kiválthatóak legyenek egy komplett számítógép konfigurációval, mégis könnyen kezelhetőek maradjanak.

Schuerue
schuerue@idg.hu

	Primax Color Mobil Direct	Primax Page Partner	Primax 4800 Direct
Típus	Automata kézi	Lapbehúzás	Síkágvas
Csatoló	Bi-tronics LPT	Bi-tronics LPT	Bi-tronics LPT
Üzem mód	24 bit color, grayscale, line-art	24 bit color, grayscale, line-art	24 bit color, grayscale, line-art
Valós felbontás	n.a.	300x600 dpi	300x600 dpi
Javított felbontás	400 dpi	2400 dpi	4800 dpi
Eredeti méret	A5 vagy illesztet A4	Legal Letter (A4)	Legal Letter (A4)
Képfelkészítő	Finishing Touch	Corel Photo Paint 5	Corel P.P. 5, vagy MGI PhotoSuit
OCR	ReadIRIS	ReadIRIS	ReadIRIS
Speciális	-	CardIRIS	CardIRIS
Automatizálás	mozgató motor	Menü lapbehelyezésre	Funkciógombos rendelhető akció

Internet olcsóbban?



Hétvégén és éjszaka*
bármennyit Internetezhet
3000 Ft+ÁFA/hó-ért
a DataNetnél.

*Este 19.00-21.00 és éjszaka 02.00-8.00 között ill. hétvégén 02.00-21.00 között korlátlan Internet elérést kap. Percdíjat csak a fenti időpontokon kívül kell fizetnie (15 Ft+ÁFA/perc).

Hívjon bennünket a 458-5858-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon
DataNet Távközlési Rt. 1016 Budapest, Naphegy tér 8. Telefon: 458-5858 Fax: 458-5800

M
VÍZÉLY
VIZÉLY

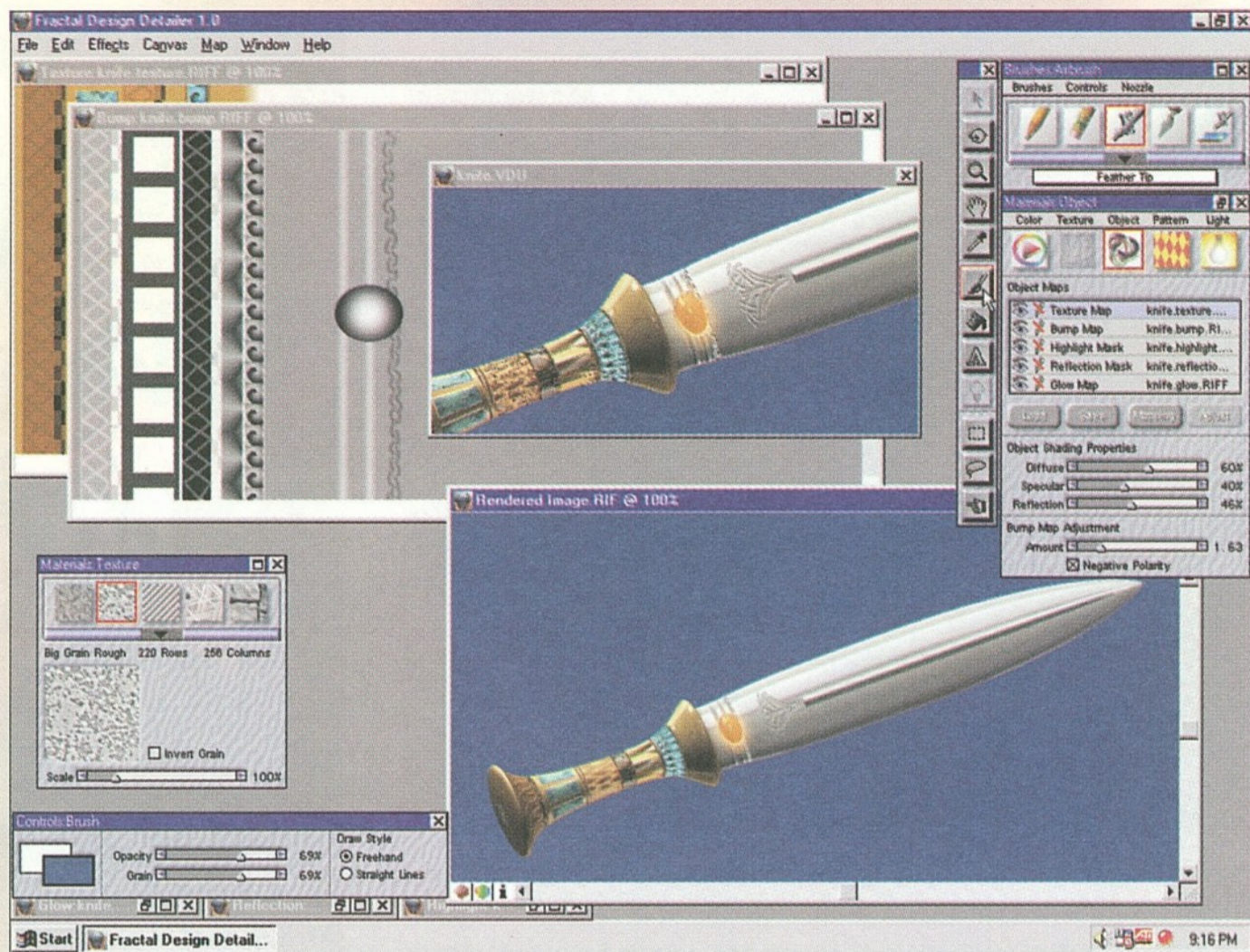
Fractal Design Detailer 1.0

A Fractal Design szoftverház termékei közül leginkább (mondhatni szinte csak) a Painter terjedt el, pedig a családhoz tartoznak még egyéb, a teljes grafikus skálát feldolgozó szoftverek is. Most 3D-s programokkal fogunk barátkozni.

A Fractal Design szárnyai alatt három igen komoly 3D-s szoftver húzódik meg. Ezek név szerint a Ray Dream Studio 4.03 (méltán népszerű, elérhető árú, profi 3D-s szerkesztő-animáló program, melynek hamarosan megjelenik az ötös verziója), a Detailer 1.0 – egy objektumfestő és a Poser 2.0. Ez utóbbinak nemrégiben megjelent 2-es változata, amely az inverz kinematika és a keyframe animáció lehetőségeivel már egyértelműen hódít a hozzáértők között.

Harmadik delikvensünk, a Fractal Design Detailer 1.0 – mióta létezik a három dimenziós modellezés, nagy szükség lenne rá. Ugye már kerültél 3D-s munkád során olyan helyzetbe, hogy kész volt a remek object, kész volt a „hozzailló” textúra, de vagy nem úgy torzult az objektumra feszítés közben, ahogyan eltervezted, vagy nem tudtad pontosan a megfelelő helyre illeszteni. Ennek a problémának a kiküszöbölésére készült a Detailer – egy objektum különféle mapjeire közvetlenül az objektumon tudsz festeni.

Vegyünk egy alapesetet, amikor a 3D-s objektumot már importáltad a Detailerbe. Az objektum egy külön ablakban megjelenik, és ha a toolbarról kiválasztott ecsettel megpróbálunk ráfesteni (és persze még nincs texture mapünk megnyitva), akkor a program automatikusan jelzi, hogy minimum egy texture mapnek lenni kell ehhez

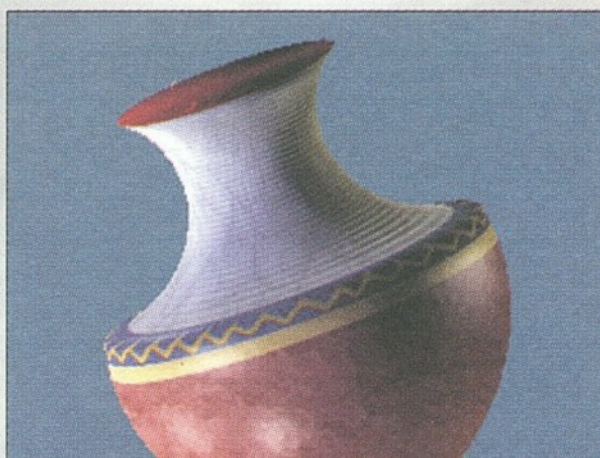


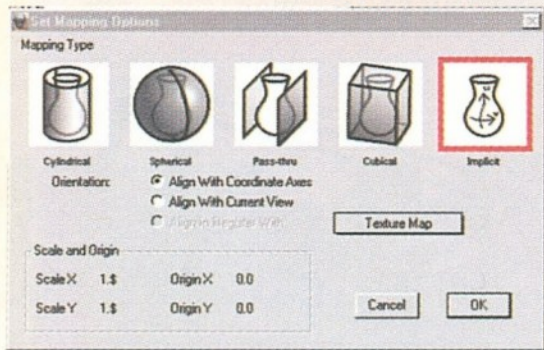
a tranzakcióhoz. A texture map megnyitásakor sorban válaszoljunk a feltett kérdésekre (válasszuk a megfelelő pontokat): a textúra már kész kép legyen, vagy üres, patternnel-, paper texture-rel kitöltött (természetesen ezekre is ki fogok térni), és hogy a textúrát milyen metódus szerint vetítse a program az objektumra. Ha már kész a texture map, akkor bátran rajzolhatunk objektumunkra (játssz a különböző ecsetekkel egy kicsit: a CD melléletlen megtalálod a Detailer teljes, működő demóját – csak elmenteni nem tudod a végeredményt).

Miután túl vagy az első szárnypróbálgatásokon, szaladjunk végig egy kicsit részletesebben a program lehetőségein egy objektum megnyitásától egészen a különböző mapek funkciójáig. Két módon tudunk objektumot behozni a programba: vagy importáljuk, vagy a 3D-s programokban megszokott primitiveket nyithatjuk meg a New Model paranccsal. Ha ezzel megvagyunk, az objektum egy külön ablakban jelenik meg. Ebben az ablakban az objektum a toolbarról választott forgató eszközzel elforgatható, a Materials paletta Light pontjával pedig különbözőképp megvilágítható. Váltunk át a toolbaron az ecset eszközre, a Brushes palettán pedig válasszunk egyet a Painterben már megszokott ecsetekből. Találunk itt zsírkrétákat, ceruzákat, olajos-vizes és

speciális ecseteket (a színes cseppszóróktól a zongorabillentyűkig). Megnyitva egy texture mapet, érdemes kipróbálni ezeket mindet. (Ha az előbb említett indirekt megnyitás nem tetszene, akkor válaszd a Map/Load/Texture... menüpontot!) Az ecsetek próbálgatása után nézzük meg, milyen egyéb festési lehetőségek vannak a különböző mapeken. Gyakorlott szem észreveszi, hogy a Detailer felhasználói felülete szinte megegyezik a Painterével. Ebből egyenesen következik, hogy az ott megszokott lehetőségek legnagyobb része itt, a Detailerben is elérhető. Tehát tudunk kiválasztásokat eszközölni, MASK-ként, vagy akár a legtermészetesebb módon a négyzetes kiválasztó eszközzel. Mivel ez a kétfajta kiválasztás csak megjelenítésében tér el egymástól (egyébiránt mindkettő egy MASK csatornán kerül elmentésre), így mindkettőn lehetőségünk van az ecsetekkel, vagy egyéb eszközökkel való munkára. Nézzünk pár lehetőséget:

Egy réteg (Floater) vagy egy kiválasztás kitöltése: előtérzínnel, színátmenettel, patternnel (a pattern ugye egy előre definiált kép-





részlet, melyet a program előre meghatározott paraméterek szerint ismételt. Ezeket a patterneket alkalmazva könnyen, gyorsan kialakíthatók homogén felületek, úgymint: vizes, rozsdás vagy akár bőr felület). Színátmeneteket itt is találunk: a palettát a Materials/Color/Grads... menüpont alatt lehetjük meg. Ezen a palettán kiválasztható többféle lineáris, radiális, egy pontba futó, csavart színátmenet, melyeknek dőlési irányát is mi állíthatjuk. A színátmenetekkel speciális effektusok érhetőek el a különböző mapeken, próbáljuk kombinálni őket az Effects menü trükkjeivel.

A festőszín(ek) beállítása a Materials/Colors palettán történik az alapesetben elinduló Standard megjelenítésben, de ha valaki ezt RGB-re vagy Compactra szeretné állítani, ezt a Materials/Colors legördülő menüben teheti meg. Azért írtam festőszín(ek)-et, mert a gyakorlatban két szín adható meg, ugyanis vannak ecsetek, melyek „szórt színekkel” dolgoznak.

A Materials palettáról már szó volt a Color, Lights, Pattern pontokban. Most nézzük meg, mit takar az Object és a Texture. Az elsőben tudjuk kontrollálni a különböző mapeket. Ki-be kapcsolhatók, hatásuk erőssége változtatható, utólagosan finomíthatunk a feszítés technikáján (mapping). A

Texture menüpont (paper textures) bizonyos vonatkozásaiban megegyezik a patternnekkal, mert ezek is előre definiált képek – a paper textures a különböző mapeken megjelenítve igen látványos hatást ér el. Tegyük egy próbát! Nyissunk meg egy bump mapet (Map/Load/Bump), válasszunk ki egy nekünk tetsző paper texture-t és az Effects menü Apply Surface Texture pontjával töltsük ki a mapet. Ha minden stimmel, akkor a kiválasztott mintának térbeli dudor-ként kell megjeleneni az objektumon. Ezt az eljárást

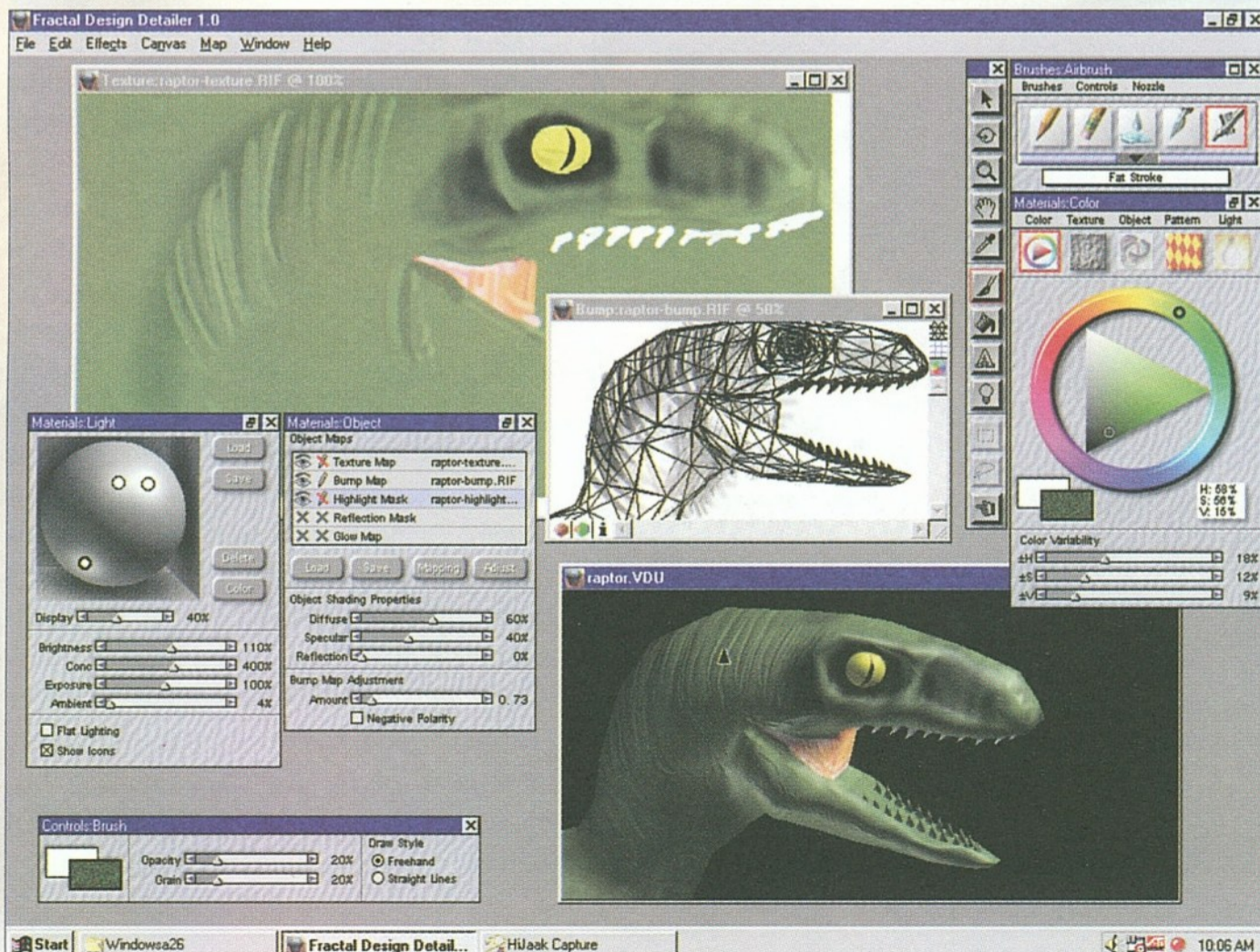


akkor célszerű alkalmazni, ha például van egy söröskupakunk, de a megfelelő bordázottságot nehéz lenne létrehozni az objektumon. A bump map és egy ecset segítségével igen hamar megoldhatjuk ezt a problémát. Attól függően, hogy mekkora a kontrasztbeli különbség az ecset színe és a papír között, jelenik meg egy mélyebb vagy kevésbé mélyebb törés az objektumon. A további mapek működési elve hasonló, szintén a Map menüpontban található és hatásukat csak azért nem írom le, mert nevükből egyértelműen következik az. Inkább tegyetek próbát!

Térjünk még egy szóra vissza a paper textures-höz, mert van egy másik hatás is, mely szót érdemel ezzel kapcsolatban. Úgy ahogyan a való világban, itt a digitális festés terén is megoldható az, hogy egyes ecsetek interaktívan együttműködjenek a papír bordázottságával. Válasszunk egy megfelelő rajzeszközt – lehetőleg egy kemény zsírkrétát –, használata közben váltogassuk a papírokat, azok mintája rögtön megjelenik. Ha nem lenne teljesen egyértelmű a működési elv, akkor próbáljuk meg ezt úgy elképzelni, mintha lenne egy vékony papírunk és ez alá különféle mintájú fémlemezeket tennénk (ki ne rajzolt volna át 10 forintost

gyerekkorában egy papíron). Ehhez hasonló filtereket a Photoshopban is találunk, és természetesen a Detailerben is van Effects menü. Itt le lehetők fel a különféle színeskorrekciós lehetőségek, és a Detailer saját trükkjei is. Egy ilyen komoly rajzoló-festő programtól persze joggal elvárhatja az ember, hogy tudja használni a Photoshopban megszokott filtereket. Hát akkor menjünk az Edit Preferences/Other Raster Plug-Ins pontba és adjuk itt meg célkönyvtárnak a Photoshop Plug-In könyvtárát. A program újraindítása után már használja is a Photoshop filtereket!

Mindent egybevetve a Fractal Design Detailer egy igen fontos, jól kidolgozott hiánypótló szoftver, mely nem hiányozhat egyetlen 3D-s stúdióból sem. Természetesen a Detailer használata közben találkozhatunk olyan pontokkal, amelyekről itt nem tudtam szólni, de sok segítséget nyújthat a CD-n lévő .PDF leírás, vagy a magyarországi forgalmazó – a Trans-Europe Kft. – www.starkingnet.hu/Trans-Europe/.



M VÍZÉLY

3D Studio Max

Tutorial

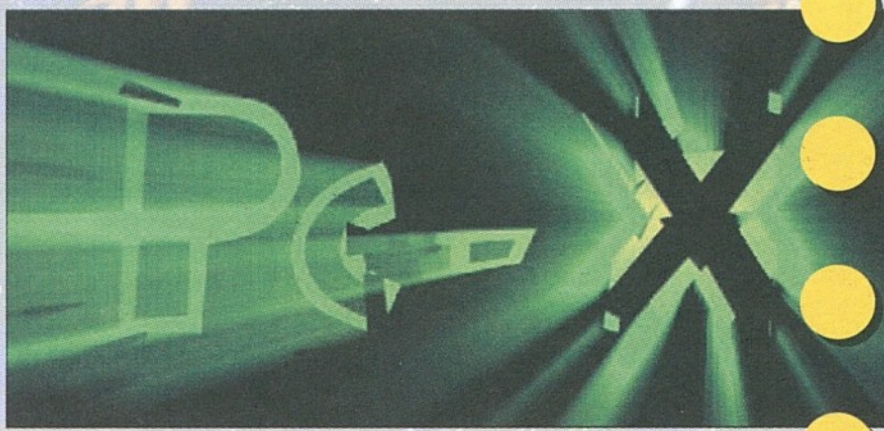
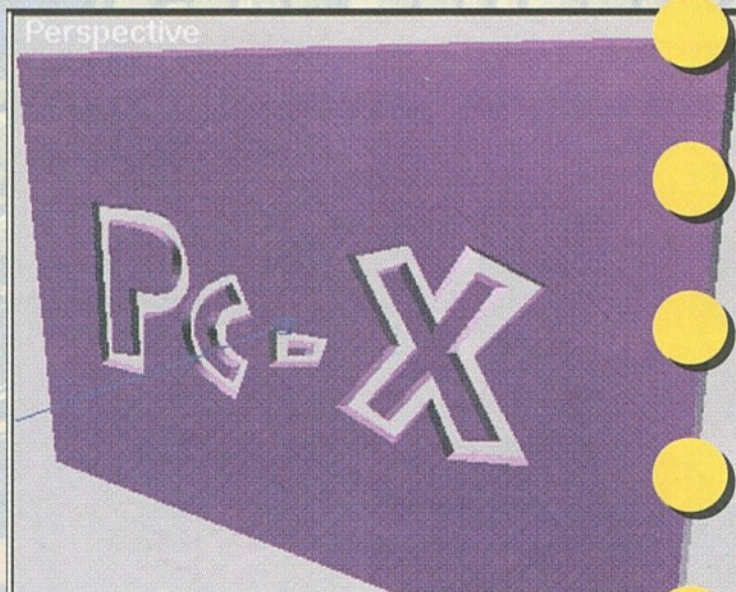
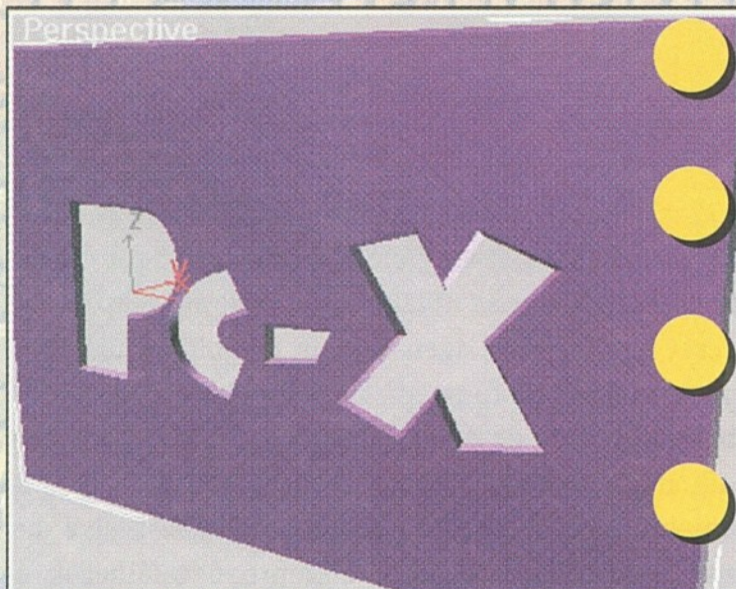
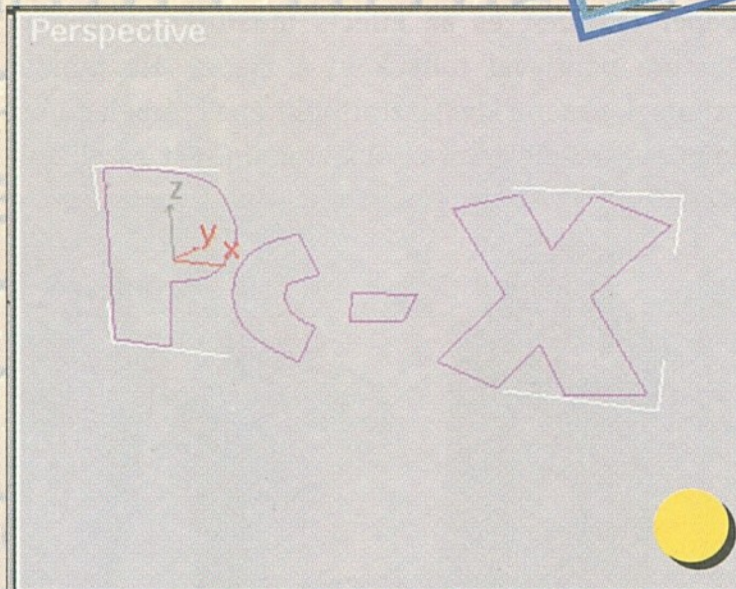
Hello-Hallo Elektor Kalandor!
Hogy tetszik a CD nyitó animja?
Úgy-ahogy? Szeretné megcsinálni?
Van 3DS Maxod? Mert ha a válasz igen, máris belevághatunk. A hosszadalmas Max ismertető után most én ragadom magamhoz a tollat, hogy elmondjam, miképp csinálom a CD nyitó animációját (ami persze hónapról hónapra változik majd!).

Az egész 220 frame-ből fog állni. Először is meg kell modellezni a PC-X logót.

Hogy minél pontosabb legyen a valóság mása, használd a CD menü logóját, mint background a Front Viewporthoz. Vigyázz, Match Bitmap legyen a Views-Background Image-Aspect Ratio.

Jobb klikk a Front Viewport Front feliratára és Show Background. A Grid-et kapcsold ki nyugodtan. Ezután a Create-Splines-Line-nal próbáld megalkotni a logó körvonalait. Ha nem próbáltál még Bezier és társaival ilyesmit, akkor ez el fog tartani egy darabig, de ne csüggedj, megéri. Ha mégis csüggednél, írd ki betűkkel vagy csinálj valami mást. Azoknak, akik a nehezebb utat választják, hadd tanácsoljam a gyakori Modify-Edit Spline, Sub-Object: Vertex dolgot, ahol is alapos szabadsággal változtathatod a pontok helyzetét, a szöveget, íveket stb. Ha kész van és jól néz ki, válaszd ki a „P” betűt, menj a Modify Edit Spline-

hoz, kapcsold ki a Sub-Objectet, kattints az Attach-ra, majd a „C2” betűre. Most a „P” és a „C” összenőtt. Csináld meg ugyanezt a „PC” és a „kötőjellel”, majd az „X”-szel is. (Ha simán írtad a feliratot, akkor ez nem kell). Ha minden jól



ment, a végeredmény valami olyasmi, amit az első képen látsz.

Ez most egy szép darab spline. Csinálj ebből még kettőt (használhatod a Shift és Select and Move Toolt, de ne vidd el őket sehova!). Legyenek Logo1, Logo2 és Logo3. Úgy. Most vedd elő a Logo1-et, rajzolj köré egy téglalapot (Create-Splines-Rectangle), lehet jó nagy. A Logo1-et Attach-old a Rectangle-hez. Menj a Modify-ba, válaszd a Bevel-t, Height 5, Outline -3, a többi maradjon, ahogy van. Láss csodát, a logó lukat vágott a falba. Ezt a módszert melegen ajánlhatom minden hasonló lukfűráshoz.

Most vedd elő a Logo2-t. Bevel-ezd ezt is, most Height 5 és Outline 3. Ha minden jól ment, most a Logo2 megtölti a Logo1-et, tehát egy sima felület látszik csak. A következő lépés opcionális. Csak azért van, mert a logó túl vastag ahhoz, hogy a fény szép nyalábokban törjön elő. Az ehhez hasonló animációknál ezt nem árt mindig szem előtt tartani, a túl sok áttörő fény ugyanis elveszti varázsát. A Logo3-at Edit Spline-nal (Sub-Object: Vertex) rendezd úgy, hogy a Logo1 közepét töltsse ki. Előtte nem árt a Logo2-t Hide-olni (Select és Display-Hide Selected). Ha megvan, Bevel ezt is. Ha jól csináltad, valami olyasmit kapsz, amit itt, az illusztrációk között is látsz.

Most Select a Logo2-t (előtte Display-Unhide All). Modify-Edit Mesh, Sub-Object: Face. Válaszd ki a „P” összes Face-ét, majd Detach. OK, ezt csináld meg az összes betűvel, külön-külön. Igen, lehetett volna az elején Bevelezni külön-külön, de így ugyanott vagyunk, plusz még egy új fogás azoknak, akik nem ismerték. A látható tárgyak most Logo1, Logo3, valamint Logo04, Logo05, Logo06, Logo07. Az utóbbiak mögé (Top View) helyezze el egy-egy Bomb-ot (Create-Space Warps). Kösd mindegyiket (Logo04, Logo05, Logo06, Logo07) a mögötte lévő bombához.

Ha most el kezded tekerni az idő kerekét (Time Slider), a logo Logo04, Logo05, Logo06 és Logo07 szétrobban. Állítsd be a bombákat a Modify-nál úgy, hogy ne egyszerre következzen be a robbanás meg ilyesmi – mindent ízlésed szerint. Ha használod a Bomb2 plugint, akkor még azt is beállíthatod, hogy mekkorák legyenek a szétrepülő darabok.

Max

Helyezz el egy Camera-t (az enyém X:130, Y:600, Z:0, Target 15, -2, 0), csinálj egy Preview-t. Ha jó, akkor jöhet a fény. Target Spot -400, 2000, 0-nál, Target legyen 0, 0, 0-n.

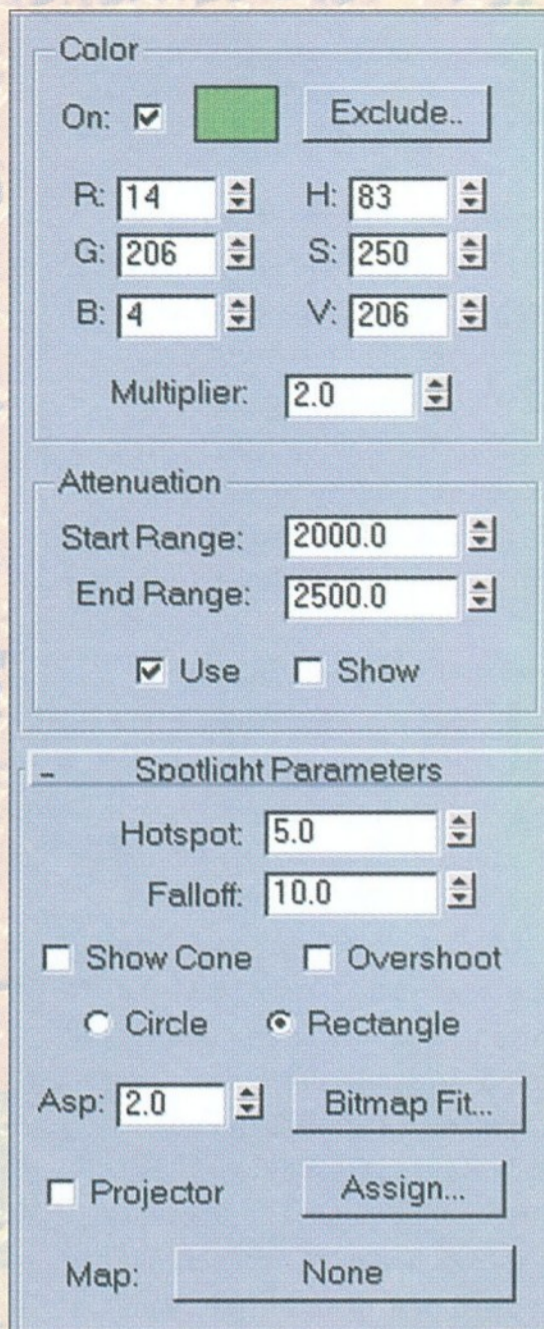
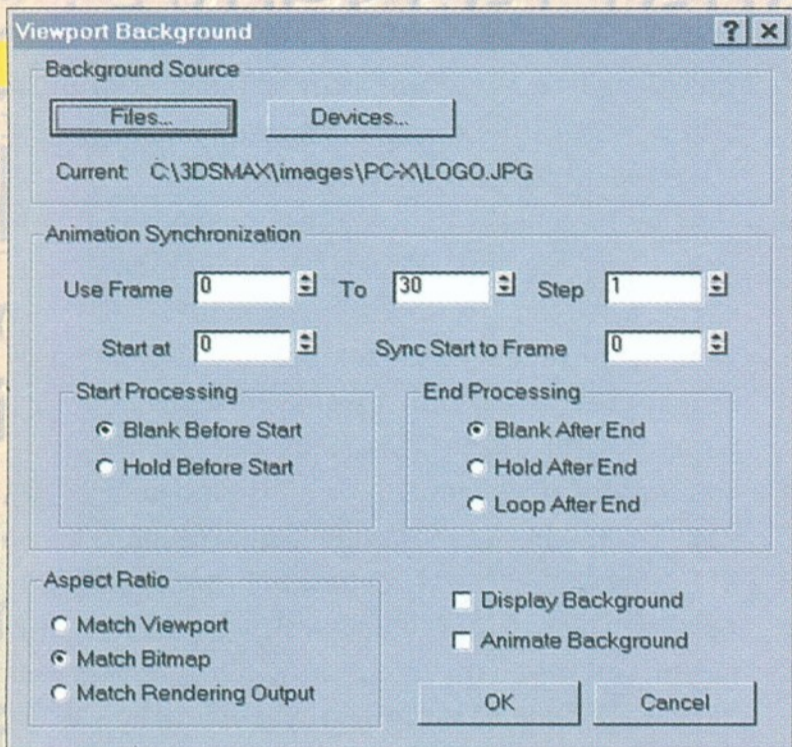
Paraméterek az 5-ös ábrán, a Cast Shadow legyen bekapcsolva.

Anim gomb be, menj a 180 Frame-hez, mozgasd a Target Spot-ot 300, 2000, 0-ra. Menj a 220 Frame-hez és tedd ugyanezt -150, 2000, 0-ra. Most a Render-Environment-nél válaszd ki a Volume Light-ot. Pick Light legyen a Spot01, minden maradjon, csak a Filter Shadows legyen High és a Density mindössze 2.0. Ajánlom figyelmedbe a Volume Light rendkívül széleskörű és baromi látványos felhasználási lehetőségeit. Legyen az poros szobába tűző nap vagy autómobil fényszórója, az effajta effekt mindig jól jön.

Na, ez kész. Mehet a renderelés, de csak óvatosan, a volume light időigényes, különösen, ha a Sample Volume magas (ellenkező esetben nem néz ki a dolog valami jól, a fénysugár még képes és a végén széttöredezik). Érdekes tehát darabokban csinálni a dolgot, használd ehhez bátran a Video Post-ot (biztos ismerős a dolog). Kérdéseket, ötleteket, szóval bármit várok. Üdv,

Zuzer the Hun

halmos_z@osiris.elte.hu



SPIELER KFT.

1083. Bp., Illés u. 40.
Tel/Fax: 334-3715, 210-9106
e-mail: spierler@mail.euroweb.hu

**Kérjen árajánlatot
PC-konfigurációra
e-mailen vagy
faxon!**

**Pentium Pro 200MHz-ig
PC-k kívánsága szerinti
összeállításban, két év
garanciával!**

**PCI MPEG HW-es lejátszás-
gyorsító kártya 5.900 Ft**
**PCI 3D FX Voodoo
3D gyorsító kártya 43.800 Ft**
4MB RAM, Win95 és NT driverek,
valósídejű 3D megjelenítés
**PCI VGA+VIDEO+TV Tuner
+TELETEXT egyben 41.800 Ft**
2MB, SVGA felbontás 1280x1024/75Hz,
video felbontás 1024x768, digitalizálás AVI
formátumban max. 30 fps, OAK Spitfire graph.
IC, S-Video AV-Video 75 Ohm RF bemenet,
légi és kábelcsatorna vételére egyaránt alkalmas
PAL/NTSC/SECAM, MPEG lejátszás, belső
3D-sound hangerő-hangszín szabályzás,
Win95 és NT driver, magyaryelvű leírással is!
**14" LR/NI Dig. control, Target moni-
tor 2 év cseregaranciával 33.900 Ft**

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.

Alba Poligon Software-hardware- multimedia

8000 Székesfehérvár
Károly J. u. 7.
Tel.: 320-121, Fax.: 314-439
Nyitvatartás:
H-P: 9-17
Sz: 9-12

Akción, kaland, szerep, stratégiai,
logikai és egyéb játékok egyedül-
álló választéka!
Interaktív mesefilmek, képességfej-
lesztő programok gyerekeknek.
Lexikonok, szótárak, nyelvtanító
programok.
Tudomány, kultúra, művészet kin-
cses tárháza CD ROM-on.
Külföldi és az összes eddig megje-
lent magyar VIDEO CD.
Felhasználói programok.

Komplett számítógépes konfigurá-
ciók (Pentium, AMD, Cyrix).
Részegységek és kiegészítők szé-
les választéka.
Alaplapok, processzorok, winches-
terek, memóriák, video- és hang-
kártyák, floppy és CD meghajtók,
SCSI vezérlők, házak, tápegysé-
gek, faxmodemek, monitorok, aktív
hangdobozok, billentyűzet, mouse,
joystick, scannerek, notebookok.

**CD-ROM írása
1800+ÁFA (lemezzel együtt!)
rövid határidővel!**



SPRINT

Champions man.	5 400	Imperium Gal.	8 000
Bad Mojo	4 400	Inter State 76	9 600
Comache 3	7 900	Jetfighter 3	8 800
Power F1	8 600	SWIV, Outlaws	8 800
Touche (magyar)	8 800	Need for Speed2	10 000
Red Alert kieg.	4 000	Tomb Raider	8 600

**DVD CD-k,
SZKENNEREK**

**Játékok,
HANGKÁRTYÁK**

X-wing Tie Figh.	9 400	SoundB 32 oem	15 900
Három koponya	6 700	SoundB Awe64	22 900
Escatica 2	Jön !	Színes szkennerek	25 000
Carmageddon	Jön !	Lúdas Matyi	2 200
MDK	Jön !	Indul a bakterház	2 200
Shivers 2	Jön !	Fugitive, Batman	12 000

**Minden játékhoz,
ajándék CD !!!**

**Teljes Microsoft
szoftver választék**

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák

Remélem, mindenki elégedett a bizonyítványával (már akit érint a téma), mert aki nem – gondolom –, az büntetésből most nem olvashatja ezt. Pedig tartogatók egy meglepetést a levrov végére, úgyhogy ki-tartás, elvtársak!

Tehát nyár van, már megint. Akárcsak a PCX-nek, nektek is letelt egy újabb év. Mindenki picit okosabb lett a komolyabb témákkal foglalkozó rovataink hatására, remélem senki gépe nem szenvedett komolyabb károsodást a hardware barkácsunk – Schuerue – tanácsait követve. Leginkább pedig a megjelent játékleírások és ismertetőik hatására bekövetkező több napos, monstre játszások nem okoztak maradandó károsodást munkánk és/vagy tanulásunk előrehaladtában.

Most igazából csak egy fontos levéllel szeretnék foglalkozni, ami tanulságos lehet mindenkinek. Van még két meglepetés történet is, amit a meleg nyári napokon az árnyéket adó napernyő, két-három hektoliter jéghideg Coca-Cola és kedvenc újság társaságában végigélvezhetsz – a CD-n.

Akkor most a levél, "lite" kivitelben:

„Tisztelt PC-X és Newlocal!

Akkor jöjjön a dicséret. Nagyön tetszik a lap.

Ennyi. Nem akarok beleszólni a lap kinézetébe, tartalmába. Így tetszik ahogy van... (...)

A következő ötlet onnan származik, hogy anno még a kezdetekben a duplaszámban volt egy lista arról, hogy melyik program melyik újságban található. Ezt lehetne folytatni a CD-vel is, mert a kb. 15 db CD 9,5 GB anyagot tartalmaz...

Lenne még néhány kérdésem is. Pl. létezik-e Daewoo 1418D monitoromhoz Win95ös driver? Sajnos nincs Internetem. A másik kérdés, pedig, hogy a gépemben egy Intel P75 processzor van, de lassan már csak PacMan-ezni tudok vele. Milyen processzort javasoltok (legalább P133)? Következő kérdésem, kicsit komplexebb: milyen operációs rendszert tegyek fel a gépemre a WinNT4, Win95, OS/2-Merlin közül? Mindegyiket installáltam már, bár OS/2-ből csak a 3-ast. Szóval gyorsabb lesz-e a gépem, ha WinNT4-et használlok Win95 helyett (főleg pl.: Corelnél), illetve hogy futnak rajta a Win95-ön megszokott programjaim, mi lesz a DOS móddal? Az OS/2 Merlin mellé fel lehet tenni Windowst, gyorsabb-e az OS/2-vel a gépem?

Itt a vége, fuss el véle. Előre is kösz, hogy egyáltalán végigolvasott valaki, de annak még jobban örülök, ha választ is kapok. Maradok hű olvasótok: B. Nándor."

Huh, ez a levél azért „húzós”... Kezdjük az elején. Az ötleteket köszönjük. Tartalomjegyzék lesz, ha nem is ebben a számban (azért ezen a 9.5 Gigán még én is meglepődtem, soha nem számoltam utána...). A Daewoo monitor "rég"i darab, utánanézzünk a Neten. A WinZip95 6.2 biztosan tud sok lemezes archiválást, mégpedig úgy, hogy a Zip file-t a floppy diszken kell létrehozni vele, és ekkor megjelenik a "multi disk span" opció.

A tanulságos téma most jön: szóval az örökzöld „bővítsünk minél keveseb-

bért, minél jobbra" téma. Lássunk néhány szempontot: ha 8 Megád van, AZONNAL 16-ra bővíts! P75-ről most P166-ra érdemes bővíteni, ha nem hát legalább 133-ra. Ha picit jobban el vagy eresztve, akkor az új AMD K6-200MMX-re, ami rettentő felületes méréseink szerint gyorsabb az Intel P200-nál, és vagy 10 ezerrel olcsóbb, mint a P200MMX! (Egyébként zuhannak az Intel processzor-árak...) Ha a video kártyád nem éri el legalább egy S3 Trio64 szintjét, akkor annak cseréjével is lehet látványos gyorsulást elérni, pl.: egy Tseng ET6000 beszerzésével (arról nem is beszélve, hogy a Tseng 6000 BIOS-t Hercules BIOS-ra cserélve még tovább gyorsul a kártya Windows-DirectX alatt).

A másik örökzöld téma az operációs rendszer. Nos, én azt hiszem, hogy otthoni használatra bőven jó a Win95. Rengeteg új driver, meg játék születik rá, s lehet, hogy negyed/fél évenként idegösszeroppanást kap, és újra kell installálni, de nem csinál gyilkos dolgokat a géppel, a DOS módja jól meg van írva, jó a szoftverellátottsága is. Az NT4 rettentő stabil rendszer, de ennek megfelelően bonyolultabb is, és attól még, hogy hasonlóan néz ki, mint a Win95, gyökeresen más. Ha főleg dolgozol a géppel, akkor érdemes csak NT-zni, és multi-bootban egy DOS partíciót meghagyni a játékoknak (ahova aztán rakhatsz Win95-öt – mi is így használjuk). Az OS/2 Merlinnel az a baj, hogy nem eléggé támogatott a szoftvergyártók által. Azt hiszem, Direct-X sincs rajta, amire egyre több játékprogram épül (esetleg OpenGL). De megnyugtathatlak, hogyha tetszik, akkor a WinNT4 és a Win95/MS-DOS mellé felteheted a Merlin-t is, ráadásul a boot-managere a legjobban használható darab a piacon. (Megjegyzem, hogy a Linuxot is érdemes kipróbálni, mert az más koncepció, de megtetszhet! Ja, ez is feltehető még akár mind a három mellé is!)

No, hát ebből a levélből is látszik, hogy egy géppel nem csak játszani kell, hanem alkotni is! Itt van a következő levél is egy alkotással, egy kis történettel, Hőfehérkéről, GOTO CD!

Vlagyimír Newlocal Levrov
(newlocal@eik.bme.hu)

A CD-n található PC-X User tartalma:

abC:	Pointerek, s dinamikus memóriakezelés !
DEMO:	
DTP:	Digitális betűtechnikák II
GRAPHIKA:	
OOP MÁNIA:	Window - EditWindow - Dialog-ok minden mennyiségben !
RENDSZER-PROGRAMOZÁS:	Eszközmeghajtók I

TIPPEK-TRÜKKÖK: Folytatódik a rendszerinformációk lekérdése. (memória, portok) ...és még ami a nagy érettségi rohanásban lemaradt... **FONTOS:** kérdéseiteket, egyéb leveleiteket a PC-X-User-rel kapcsolatban a PC-X@IDG.HU címre, vagy a PC-X postacímére küldjétek, s NE a cikkíróknak. Nyáron nem tudjuk az iskolában leveleiteket elolvasni, így átirányítva jut el hozzánk!

Te légy az úr! Vagy fejed a porba hull...



MAGIC

The Gathering

BATTLEMage

HÁLÓZATON JÁTSZHATÓ,
REAL-TIME STRATÉGIAI PROGRAM
A MAGIC THE GATHERING
FANTASY KÁRTYAJÁTÉK ALAPJÁN,
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL.

AKkaim
entertainment, inc.

ModernMedia



EcoBIT Multimédia szaküzletek
1077 BP., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, Fax: 268-0361
Pólus Center, Tel: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
www.accentcomm.com/ecobit

CARMAGEDDON



MINDEN IDŐK
LEGBIZARRABB JÁTÉKA
MÁR A BOLTOKBAN!



Magyar nyelvű kézikönyvvel

